

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№12
2007

Gears of War

космический десант
возвращается

F.E.A.R. —


Perseus Mandate

кто боится
маленькой девочки?

Enemy Territory:

Quake Wars

очень мясной шутер

DVD 
8,5 ГБ!

*в журналах с DVD-диском

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

Timeshift
Clive Barker's Jericho
Sega Rally
Combat Mission: Shock Force
The Settlers: Rise of an Empire
Ангелы смерти 2:
Секретные операции
Второй мировой

Transformers
Серия игр Hitman
Borderlands
Mass Effect
Dead Island
турнир Extreme Masters
Сериял Day Break
Tekkon Kinkreet

www.shpil.com

подписной индекс — 23852



Не дивуйтеся,
коли будете дивитись своє кіно!



LG FM33

Звикайте до поглядів

Стильний дизайн та вишукана ергономічність. • Можливість форматування будь-якого відеофайлу в формат LG AVI для подальшого перегляду. • Об'єм пам'яті — 1 Гб, 2 Гб або 4 Гб. • Час роботи — до 31 години в режимі аудіо; до 4,5 годин в режимі відео. • Вбудований диктофон та FM-тюнер з можливістю запису. • Вбудований порт USB 2.0.



Усі власники техніки LG мають право безкоштовно відвідати один з майстер-класів від Студії LG. Детальну інформацію дізнайтесь за телефоном безкоштовної інформаційної лінії LG.

Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>



СЛОВО ОЛМЕРА

У меня снова есть две новости. Плохая – нас завоюют и поработят жуткие монстры. Хорошая – они завоюют всю планету, то есть командам, которые вздули нас в Лиге Чемпионов этой осенью, тоже достанется!

В этом номере, к слову, вы сможете ознакомиться сразу с тремя версиями того, как именно это случится (и это не считая пресс-релиза о планах Microsoft на наступающий год). Первые две – игры «Ведьмак» и Clive Barker's Jericho – утверждают, что нас пустит на комбикорм гадкая нечисть. Сюжет ETQW, однако, тоже не добавляет рождественского настроения – Землю вскоре захватит раса киборгов Строггов и переработает на питательную кашку. (В случае чего, ищите конфетки, сделанные из сотрудников «Шпили!» – они будут добряче вставлять. Сытно и весело).

Но, чтобы убедиться в том, что нами будут править жуткие монстры, не обязательно играть в эти игры. Достаточно осмотреться по сторонам. Если раньше самые отъявленные чудища тихонько работали вахтерами на проходных в женских общежитиях, то теперь они совсем перестали скрываться. Взять хотя бы то, что одно из них представляло нашу страну на Евровидении.

Но вы не паникуйте – подумаешь, уродливые монстры. Я встречался с одной такой, классе в девятом – ничего страшного, жив еще. По крайней мере, у нас всегда будут блинчики на завтрак и генеральная уборка квартиры по пятницам.



Нео, возьми печенюшку!

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

Игропанорама

2

MegaGame

«Ведьмак». Ведьмак – это судьба

6

F.E.A.R. – Perseus Mandate. С.Т.Р.А.Х. Персея

12

Enemy Territory: Quake Wars. О людях и строгах

16

Gears of War. Шестеренки Войны

20

To play or not to play

Timeshift. TIME+CTRL, SHIFT+TIME, и все-все-все!

24

Clive Barker's Jericho. Люди-И вместо Людей-Х, или Секрет новой шкатулки Лемаршана

26

Sega Rally. Поездка на саночках

30

Combat Mission: Shock Force. Конец классической серии

35

The Settlers: Rise of an Empire. The Sims: RTS

36

Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой. Секретные секреты засекреченных секретарей, и Лётный гороскоп

38

Transformers – Creative Studio.

Ещё немного денег ради трансформации

40

Великие древние

Hitman. Он – это Смерть

42

Ждем-с

Borderlands. Здоровая нездоровая планета

44

Mass Effect. Эффект массы, эффект бабочки

48

Dead Island. Тысяча и одна ночь ожившего далматинца, или Чего не сделал Rob Zombie

52

Clubничка

Extreme Masters

54

Columbia Brothers

Сериал Day Break. День сурка-рецидивиста, или 13 новелл о детективе Хоппере

58

Анимания

Tekkon Kinkreet: железобетон да и только

60

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный акто; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпили!»

Видається російською мовою; щомісячно, від травня 2001 р. № 12 (73), грудень 2007 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Гусленко

Літературний редактор

О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімелева (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснополський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом

Ю. О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 22.11.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-6340

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelcom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник – С.М. Костоков

Свідцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

EA закрыла две студии

Крупнейший издатель, а по совместительству и владелец многих игровых студий, компания Electronic Arts объявила об убытках в размере \$195 млн. При этом чистая прибыль компании составила сумму в десять раз меньше понесенных убытков. Естественно, что компания приняла серьезные меры и провела реструктуризацию EA Chertset и EA Chicago. По предварительным прогнозам студии не окупили себя даже через пять лет, потому что продажи игр росли меньшими темпами, нежели сами студии.

Охотники за приведениями на ПК

Компания Sony Pictures и Vivendi Games заключили контракт, суть которого заключается в производстве игр по мотивам вселенной «Охотников за приведениями». Над сюжетом будущих игр будут трудиться сценаристы фильма. Планируется, что игра выйдет на все современные консоли и ПК, а первые игры появятся в продаже уже через год.

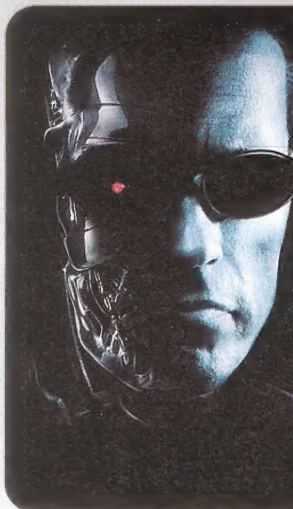
Dual Vegas

Ubisoft сообщает о выходе Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 уже этой весной, в марте 2008. Традиционно игра должна будет стать хитом. И, опять же, традиционно для Ubisoft, об игре практически нет информации. Надеемся, что в скором будущем она появится в достаточном количестве, и мы порадуем вас сочной превьюшкой второго «Вегаса».

Перезапущен русский сайт Sacred 2

По адресу www.sacred2.com/ru в сети можно найти много информации о сиквеле Sacred на русском языке. Скриншоты, обои, ролики, арты, описания персонажей, новости и, самое главное, форум – все это уже есть на обновленном русскоязычном сайте игры.

Возвращение губернатора



Подразделение компании Halcyon планирует создать игру по мотивам будущего фильма о «Терминаторе», Terminator Salvation: The Future Begins. Проект выйдет на консолях, ПК и мобильных телефонах не скоро – предварительная дата релиза намечена на 2009 год, когда состоится премьера фильма. Разработчики планируют делать мегахит, который не станет тенью фильма, а всерьез заявит о себе миру. Они хотят, чтобы игра была не менее качественной, чем сам фильм.

Принц отправляется в кино

Игры стремительными шагами направляются в кино. Не игры по фильмам, а фильмы по играм становятся все популярнее. Очередным таким проектом станет «Принц Персии: Пески Времени». Съемкой займется Walt Disney Pictures, продюсерская студия Джерри Брукхаймера и, скорее всего, режиссер Майк Ньюэллу, известный по фильму «Гарри Поттер и Кубок Огня». Пока что готов лишь сценарий, а начало съемок запланировано на лето 2008 года.



Кризис производит шумиху

Недавно в нашей редакции появился Crysis, который привел в шоковое состояние от удивленного не только редакторов «Шпиля», но и сотрудников тестовой PC World, фотографа, уборщицу бабу Надю и тараканозавра из журнала «Гурмэ». Прежде всего, хочется сказать о сногшибательной графике, которая, хоть и отдает «глянцем», невероятно красива. Но намного больше впечатляют системные требования игрушки: на самом быстром компьютере тестовой лаборатории с видеокартой класса GeForce 8800GTX при максимальных настройках графики «Кризис» еле ползет. Конечно же, чуть снизив качество изображения, играть в Crysis можно без особых проблем. Однако на данный момент в природе не существует компьютера, который потянет игру на максимуме.

Естественно, что данный факт не мог пройти мимо разработчиков и уже сейчас Crytek готовит мегазаплатку к «Кризису», которая исправит некоторые глюки геймплея и повлияет на тормозность игрушки. Параллельно с этим NVIDIA уже работает над оптимизацией драйверов таким образом, чтобы Crysis работал нормально. Ждите обновлений и не отчаивайтесь, если сейчас игра беспощадно висит. О вас позаботятся разработчики!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



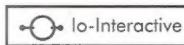
ПОДВІЙНИЙ УДАР
ВІД ТВОРЦІВ НІТМАН

KANE & LYNCH

СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM

eidos



© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

1С Мультимедіа, "Кейн та Лінч", Іо-Інтеректив, Айдос Інтеректив, Фірма "1С". Виробництво в Україні – ДП "Єврософтпром"

StarForce, [censored]!

[Не]любимая многими геймерами компания [censored] StarForce, специализирующаяся на разработке программного обеспечения для защиты лицензионного ПО, [censored], выпустила, [censored], новые продукты в своей, [censored], линейке. [censored]. Эти, [censored], продукты созданы с целью удовлетворить запросы компаний-разработчиков ПО, в том числе и игр. Поэтому системам защиты лицензионных, [censored], копий компании StarForce – быть. Что не может радовать.

Atari погибает

Дела Atari плохее плохого. Дабы хоть как-то улучшить ситуацию, компания меняет руководителя, директора Дэвида Пирса. Конкретные причины ухода Пирса не сообщаются, однако, глядя на сложившуюся в компании ситуацию, можно самостоятельно сделать определенные выводы. К слову, параллельно с этим событием компания заявила о том, что отныне она будет заниматься только издательством компьютерных игр, ориентируясь в основном на рынок США. Отдел разработки компьютерных игр закрыт, а все разработчики попали под сокращение. Напомним, что в прошлом финансовом году компания потеряла \$70 млн., а в этом – взяла кредит на сумму \$10 млн. и продала несколько известных франчайзов, в том числе Driver.

ATARI

Игры, фильмы, звезды

Вышедший недавно потенциальный хит Kane & Lynch: Dead man также претерпит экранизацию. Займется съемкой фильма по игре студия Lionsgate, а главные роли исполняют Брюс Уиллис и Билли Боб Торнтон. Источник данной информации – меганадежный, но вот официального подтверждения пока нет. Кстати говоря, сама игра оказалась не такой мегахитовой, как планировалось.

Trackmania Nations

Trackmania Nation Forever, дата выхода которой пока неизвестна, станет официальной игрой чемпионата ESWC 2008. В новой игре появится возможность изменять внешность авто, будет улучшенный редактор трасс и, в лучших традициях серии, правильный мультиплеерный режим с обширным диапазоном настроек сетевой игры. Интересно, что в мире «Трекмании» появится постоянно обновляемая реклама на бордах и бордюрах. Но реклама несет не только негатив, – ведь очередная сетевая версия игры будет распространяться бесплатно, как, скорее всего, и следующие части Trackmania.



Конструктор «Бэтмен»

В следующем году на ПК и консолях нового поколения появится игра про Бэтмена, выполненная в фирменном стиле конструкторской вселенной LEGO. Основой Lego Batman станут не фильмы и не комиксы, – сюжет будет свой. Однако мы в нем встретим известных по комиксам врагов Бэтмена.

Half-Life: Episode Three и кот в мешке: что общего?

Помните конец первого эпизода Half-Life? Да, в нем был явный намек на то, каким будет второй эпизод игры. Но вот в конце второго эпизода ни намеков, ни конкретной информации не было. Дэвид Спейрер, руководитель про-

екта, пояснил, что это сделано специально для того, чтобы не раскрывать готовящийся для игроков сюрприз. Он обещает, что Episode Three станет чем-то совсем необычным и сногшибательным, чего мы до сих пор не видели.



Ждем на днях

В ближайшее время появятся или только обещали появиться следующие игры, которые ждут все или их многочисленные (или немногочисленные) фанаты.

1 декабря Shadowgrounds Survivor

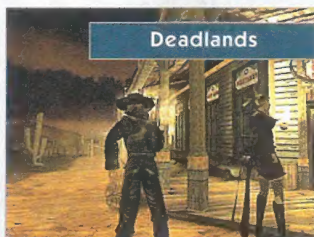
4 декабря Universe at War: Earth Assault

12 декабря Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

31 декабря Deadlands



Universe at War: Earth Assault



Deadlands



Savage 2: A Tortured Soul



Chrome 2



Звездные волки 2: Гражданская война



Sam & Max: Season 2

НОЯБРЬ-ДЕКАБРЬ

Звездные волки 2:
Гражданская война
Chrome 2
Kane&Lynch: Смертники
Resident Evil 5
Sam & Max: Season 2
Savage 2: A Tortured Soul
Sudden Strike III: Arms for Victory



Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor



Kane&Lynch: Смертники



Shadowgrounds Survivor



Sudden Strike III: Arms for Victory



Ведьмак — это судьба

THE WITCHER

RPG

www.thewitcher.com

Разработчик:

CD Project RED

www.cdprojekt.info

Издатель: Atari

www.atari.com

Издатель у нас:

«Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Рекомендуемые
системные требования:

Процессор: Core 2 Duo E6400/Athlon X2 5400+,

Память: 2 Гб

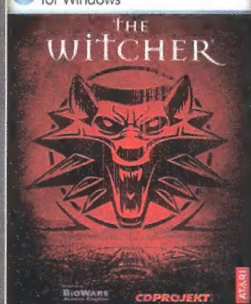
Видео: GeForce

7900/Radeon X1900

с 512 Мб памяти

Винт: 8 Гб

PC DVD



PC

Цикл книг поляка Анджея Сапковского «Ведьмак» является современной классикой фэнтези, которую стыдно не прочесть как фанатам данного жанра в общем, так и любителям хороших книг в целом. А если вы вообще никогда не слышали об этом великолепном произведении, то в определенных кругах вас будут считать лузером и изгоем.

Однако из всякой ситуации есть выход. И сегодня, будучи очень добрыми и в хорошем расположении духа, мы решили немного помочь вам: хоть в общих чертах, но познакомить с серией. Прежде всего, разберемся, кто же такие ведьмаки. Все просто:

ведьмак — это человек, призванный охотиться на монстров. Просто, не так ли? Нет, не так, ведь как всегда и во всем здесь тоже есть некоторые нюансы!

Во-первых, представитель данной «профессии» не совсем человек — он в несколько раз быстрее, сильнее и ловчее, чем среднестатистический или даже самый быстрый, сильный и ловкий из homo sapiens. Такие ТТХ ведьмака были достигнуты с помощью многочисленных мутаций, проводившихся в их цитадели — Казр Морхене. Стоит отметить, что превращение людей в эдаких сверхчеловеков делилось на три стадии, причем уже ко второй

стадии в живых оставалось меньше половины претендентов — остальные не выдерживали нагрузок и погибали. Те же, кто выжил, менялись навсегда. Самым главным и необратимым изменением была стерилизация — ведьмаки становились бесплодными и не могли иметь детей. Посему каждую очередную «партию» ведьмаков приходилось снова создавать из обычных людей.

Во-вторых, охотник на монстров ничего не делал бесплатно. Более того, он и пальцем не шевелил, пока не слышал звон монет — даже если деревню терроризирует самый что ни на есть свирепый оборотень, ведь-





мак не пойдет в атаку без уверенности в том, что будет щедро вознагражден. Довольно цинично, но ведь и риск немалый – на кону порой стоит жизнь воина! Признаться, этих ребят в народе не любили: считали их выродками, изгоями, не такими, как все – и так оно, в общем-то, и было. Но все равно ведьмаков уважали – за храбрость, находчивость, таланты и умения, что помогали выжить не только им, но и многим людям, которых они освобождали от гнета разных чудищ.

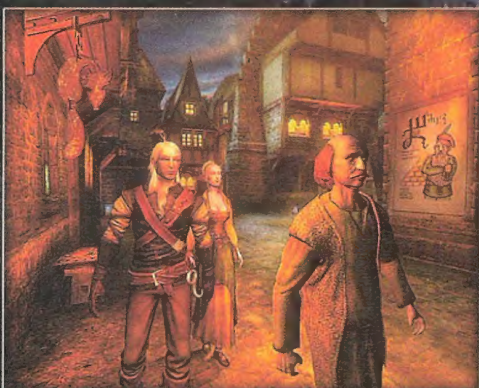
Одним из известнейших ведьмаков был Геральт из Ривии – более быстрый и более смертоносный, чем его собратья, он очень скоро стал легендой. А то, что он был альбиносом, только придавало загадочности этому рубаке, да и узнавали его на улицах городов гораздо быстрее. Тот факт, что волосы

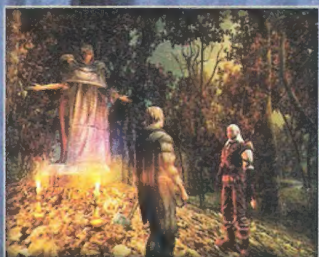
и кожа парня были лишены пигмента, стал причиной для прозвища «Белый Волк», а то и просто – «Волк».

Однажды Геральт спас дочь королевы одной из могущественных держав... Взамен ведьмак потребовал большую награду: отдать ему ребенка – девочку, – которую вскоре должна родить принцесса. Спустя несколько лет девочку-королевну по имени Цири отдали ведьмаку на воспитание, как и было договорено. И всего лишь несколько человек знало о том, что на самом деле Цири – не просто девочка. В ней кроется Предназначение Волка. Она – его прошлое, настоящее и будущее.

Со временем приключения заводят Геральта всё дальше и дальше от родных мест, многие его близкие погибают, да и сам он становится жертвой разъяренной толпы

во время восстания против нелюдей – краснолюдов, эльфов, низушков. Белый Волк получает удар вилами прямо в грудь, но выжи- вает благодаря друзьям, которым удаётся вытащить героя





из заварушки. Однако это далеко не все...

Но именно этими событиями заканчивается последняя книга цикла «Ведьмак». И через пять лет после них разворачивается действие одноименной игры.

Пути ведьмачьи неисповедимы

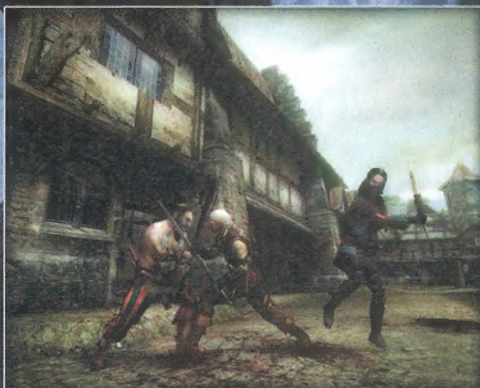
Геральт возвращается в Каэр Морхен, но совершенно ничего не помнит. После нескольких дней отогревания женским теплом и поедания вкусной еды память начинает потихоньку возвращаться к нему. И вроде бы всё чудесно — птички поют, красивая девушка рядом, верные друзья не

отходят ни на шаг, — а тут как снег на голову падает известный сценаристский прием «пришли враги, спалили хату». В замок врывается группа отъявленных головорезов под предводительством известных злодеев: наемного убийцы и могущественного мага. Это парочка разносит ведьмачью лабораторию, крадет мутагены, с помощью которых делают ведьмаков, убивает одного из «падаванов» и сваливает под шумок. Как говорится, все в шоке. После похорон ученика небольшой отряд — четыре ведьмака и ведьма — выходит из обители ведьмаков, и вскоре разделяется: следопыты отправляются в разные стороны в поисках злодеев. Все, что

у них есть из улик — это знак Саламандры, который был на каждом из нападавших.

Сам же Волк отправился в Вызиму — крупнейший торговый город, а по совместительству и столицу могучего государства Темерия. Здесь наверняка найдутся те, кто что-то знает, кого-то видел и каким-то образом в курсе налета на цитадель ведьмаков... Только прежде чем попасть в сам мегаполис, Геральт решает побродить по его окрестностям и предместьям, где далеко не все так тихо и спокойно, как может показаться на первый взгляд...

Именно здесь и набирает обороты его величество Сюжет.



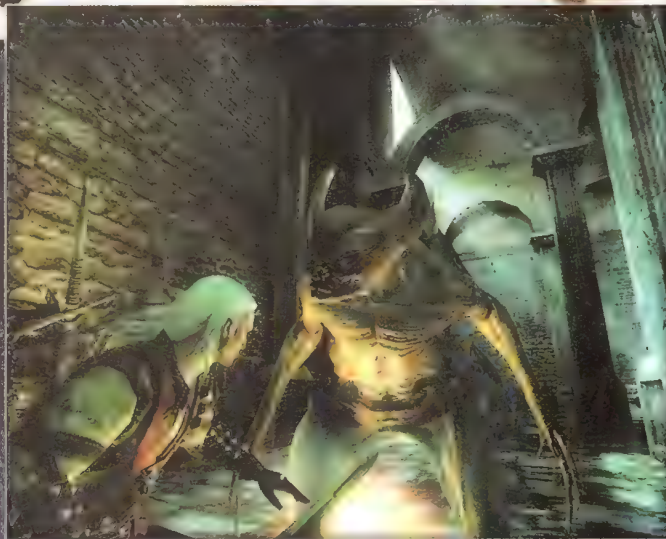


Раскрывать какие-либо его подробности мы не то, чтобы не будем, а просто даже не собираемся! Нельзя портить вам впечатление от игры, которую можно (и, в какой-то степени, даже нужно) пережить не один раз. Играть нужно хотя бы ради того, чтобы посмотреть все четыре концовки. На то, какую из них вы увидите, влияет определенное количество сюжетных «вилки», где игроку придется делать выбор. Так, например, в самом начале – во время битвы за Казр Морхен – можно либо дать отпор врагам в лаборатории и попытаться помешать им захватить мутагены, либо сразиться с химерой во внутреннем дворе. Что сочтете нужным – то и выбирайте, но сперва взвесьте все «за» и «против», ведь от вашего поступка зависит дальнейшее развитие событий!

Очень порадовало обилие запоминающихся и интересных квестов – обычных «пойди, прибей что-то большое и страшное, потом скажи мне, и я скажу, куда тебе пой-

ти дальше» очень мало. Зато кишмя кишат задания, в которых необходима находчивость и смекалка, а также здоровое желание получить выгоду. Например, если вас просят принести значки с тел трех убитых бандитов, это вовсе не означает, что вам как ужаленной в задницу лани нужно гоняться за этими красавцами. Достаточно будет просто обыскать несколько валяющихся у дороги трупов со значками и у них изъять необходимое.

Враги особым интеллектом не блещут, однако прекрасно владеют методом «ты да я, да нас толпа» – они нападают гурьбой, иногда даже толпой в десяток человек (и не совсем человек). Но если с оппонентами-людьми справиться не представляет особой трудности, то с монстрами (бестиарий коих поистине огромен) в обязательном порядке будут проблемы. Во-первых, они очень живучие. Во-вторых, к каждому нужен свой подход. В-третьих, большинство наносит характерные только

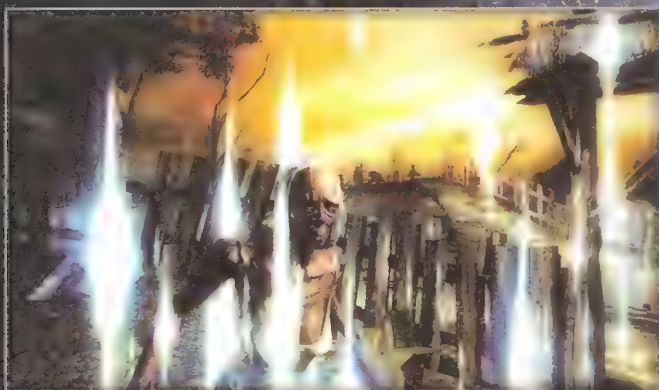


**3 Новим
Роком
та Різдвом
Христовим!
Успіхів, вдачі,
прибутків!**

Щиро ваша,
TM Edifier

www.edifier.com.ua

Edifier





для них повреждения, а некоторые умудряются навредить даже после

смерти – например, пиявки на болотах, чьи трупы взрываются ядовитым газом. В борьбе с гадами отлично помогает развитая боевая и магическая системы.

Во время сражения можно наносить как простые удары, так и комбинировать их в смертоносные комбо. Чтобы нанести поистине неотвратимый и тяжелый удар противнику, нужно зажать на определенное время левую кнопку мыши – по прошествии нескольких секунд беззащитного стояния, Геральт покажет, на что он способен.

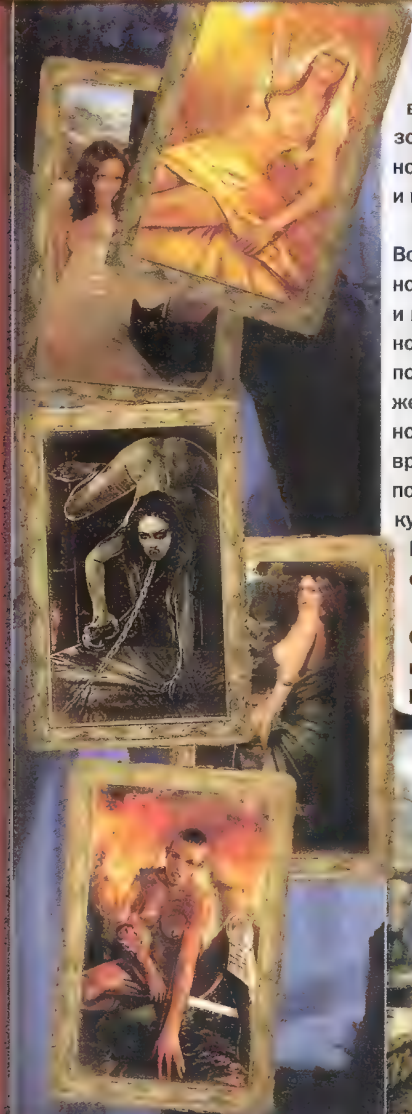
Стилей боя в игре три – силовой, быстрый и групповой. Первый применим к боль-

шим и неповоротливым недобрякам, второй – к ловким, а третий – к толпе. Плюс к этому все стили боя могут применяться как со стальным, так и с серебряным мечом: первый отпугивает на тот свет исключительно никчемных людишек, а второй – ползучих/прыгающих/летающих/бегающих/кровососущих зверушек и разных нелюдей.

Очень понравился и навик алхимии – именно он позволяет Волку изготавливать разнокалиберные зелья и гранаты. Снадобий в игре около двадцати и все оказывают совершенно разное влияние на протагониста. Так эликсир «Пурга» повышает регенерацию и рефлексы персонажа, а «Кошка» – позволяет видеть в кромешной тьме. Стоит отметить, что на среднем и тяжелом уровнях сложности без алхимии выжить невозможно. Хотите – готовьте зелья в уютной лачу-

ге, хотите – возле костра в лесу, но только во время медитации: просто так встать и сваять что-то нельзя.

Чтобы повысить урон от оружия или выучить новые приемы обращения с ним, по стилям надо «раскидать» очки опыта, получаемые за убийства и за выполнение квестов. Они бывают трех типов – бронзовые, серебряные и золотые. Помимо «боек», прокачке поддаются и четыре основных параметра – сила, ловкость, выносливость, интеллект, – а также ведьмачьи знаки акамагия. Их использование очень полезно, это мощное боевое подспорье. К примеру, знак Аард – воздушный знак. Он позволяет сметать любые преграды на своем пути, даже если преграда – это живая сила противника: мощная воздушная струя отталкивает врагов на приличное расстояние, нокаутирует или сбивает с ног. Поверженных «щадающим» Аар-





дом можно эффектно добить, причем как лезвием в грудь, так и рукояткой в лоб. Поверьте, это очень кроваво, но и захватывающе в то же время: эдакая завораживающая жестокость, послужившая одной из причин возрастному ограничению «16+» в Украине (причем совершенно не понятно, почему в России это число на два года больше – «18+»). Другими же причинами стали азартные игры (покер с костями), употребление алкоголя (в том числе и во время мини-игры «Пей до дна»), секс с представительницами прекрасного пола (хотя некоторые из соблазненных Геральтом далеко не прекрасны – например, вампирша немного пугает) и использование наркотиков. Чудесно, правда? Зато жизненно! ☺

Ведьмачий шарм

Графически The Witcher выглядит достаточно хорошо,

особенно если играть с видом от третьего лица (присутствует также и высокая камера). Конечно, кое-где наблюдаются шероховатости и размытости текстур, но всё это блекнет по сравнению с проработкой персонажей, окружения, пейзажей и спецэффектов. У игры есть свой стиль и этого у неё не отнять.

Помимо картинки радует и звук – классная музыка и отличная актерская игра в английской версии оставляют только позитивные эмоции. И вот наши товарищи-актеры немного облажались – то ударение неправильно поставят, то интонацию какую-то не ту сделают; где-то переиграют, где-то недоиграют. Нехорошо это – раз уж взялись озвучивать ожидаемую миллионами игру, то уж будьте добры выложиться на максимум.

Ведьмачий вердикт

Играть, играть и ещё раз играть! The Witcher – очень многогранная, яркая, запоминающаяся и интересная игра. Уделить внимание каждой мелочи игрового процесса мы, к сожалению, не можем – нужно ведь и про другие игры написать. Хотя, если была бы возможность, то весь номер посвятили бы исключительно Геральту из Ривии – легендарному ведьмаку, который покорила сердца людей во время прочтения эпоса и продолжает покорять сейчас – во время прохождения игры. Это именно то, чего все ждали. Bravo!

Dziękuję bardzo, pan Sapkowski!

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин



Геймплей	12
Графика	11
Звук	11
Управление	12

ОЦЕНКА 11

FEAR

EXTRACTION POINT

Обалденный шутер
www.whatisfear.com/fear.html

Разработчик:
 TimeGate Studios
www.timegate.com
 Издатель:
 Sierra Entertainment
www.sierra.com

Рекомендуемые
 системные требования:
 Процессор: 2,0 ГГц
 Память: 2048 Мб
 Видео: 256 Мб



С.Т.Р.А.Х. Персея

Узкий длинный коридор, стены обшиты стальными листами. Робкий луч света фонаря с трудом разрезает плотную липкую тьму, заполнившую всё вокруг. Сильные, слегка дрожащие от напряжения руки, изо всех сил сжимают гладкий приклад штурмового автомата. Указательный палец правой руки, заткнутой в спецперчатку, замер на спусковом крючке. Связь с напарниками потеряна, патронов осталось мало, а врагов в здании исследовательского комплекса Армчан слишком много. Я слышу их шаги, чувствую их дыхание у себя за спиной, вижу неясные силуэты в полумраке запутанных коридоров, подземных лабораторий комплекса.

В северном крыле Армчана, пробиваясь, сквозь плот-

ные ряды клон-солдат и сторожевых роботов, к логову маньяка с телепатическими способностями Пакстона Фетеля двигается сержант первого отряда F.E.A.R. – герой каких мало. А здесь, на западе бой с кошмарными призраками и бронированными спецназовцами ведём мы – второй отряд F.E.A.R. в составе трёх бойцов. Мы должны поймать спецагента Гэвина Моррисона, тайком проникшего в Армчан; в сопровождении группы элитных спецназовцев, чтобы раздобыть генетический материал Альмы Вэйд – гениальной дочери профессора Вэйда, что осталась жить и после своей ужасной смерти.

Отправляясь на это задание, мы знали, что оно будет

самым сложным из всех. Но мы не подозревали, что для многих оно станет последним. Я никогда не забуду F.E.A.R. – Perseus Mandate – все мои друзья-бойцы остались там. Но не пуля клон-солдата или ракета облаченного в титановую броню огромного сторожевого робота оборвала их жизни. Нет, ужасные призраки, что до сих пор преследуют меня в ночных кошмарах, забрали их в своё царство неприкаянных душ. Одного разорвали на части в комнате для персонала лаборатории, а второй утонул в луже собственной крови, – его утащил под пол демон, которого я потом с огромным удовольствием пристрелил. Да, пристрелил из обычного автомата – от моего гнева не скроется никто, будь он из





нашего мира или из параллельной реальности. Но стойте – шаги! Я слышу шаги. Совсем рядом. Это армейские ботинки. Солдаты-клоны?! Тише! Я замер на месте, вскинув автомат на изготовку. Топот армейских ботинок усилился – солдаты врага были уже близко, за ближайшим поворотом. Ухмыльнувшись, я сорвал с пояса магнитную мину, реагирующую на движение, прикрепил её к стене, выключил фонарь, и скрылся во мраке коридора. Но ненадолго – вражеские бойцы двигались быстро, не думая о своей безопасности – они были уверены, что в коридорах кроме них нет никого. Напрасно. Мина пискнула, и, подпрыгнув вверх, взорвалась прямо перед защитными шлемами удивлённых

врагов. Ближайшие к эпицентру взрыва горе-воины, нелепо раскинув руки, пылая, отлетели к стене, оставшиеся были отброшены взрывной волной на пол. Всего пятеро. Значит – мой выход.

Прибор ночного видения работает отменно – несколько коротких автоматных очередей, и передо мной на полу пять трупов, сжимающих в холодеющих пальцах уже бесполезное оружие. С удовлетворением я передёрнул затвор автомата, сделал шаг вперёд и замер. В нескольких метрах от меня стояла маленькая черноволосая девочка в красном платьице, и тихо смеялась. Затем она протянула ко мне руки, и смех её стал громче. Я попытался двинуться, но моё тело

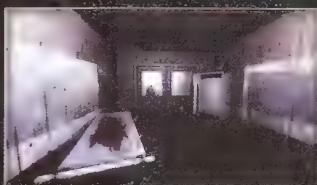
словно налилось свинцом. А затем я почувствовал, как поднимаюсь в воздух.

«Ты будешь жить. Ты дойдёшь до конца», – эти слова словно огонь опалили мой мозг. Я посмотрел на девочку, но вместо неё увидел страшного монстра. Монстр не смеялся – он махнул своей лапшей, и я со всей силы врезался спиной в стену. Перед самой отключкой я всё ещё слышал тонкий детский голосок: «Ты будешь жить. Ты дойдёшь до конца».

Второй аддон

Ну что, геймер, просыпайся! Второй отличный аддон к офигенной игре уже появился в магазинах и на базах, а ты, я так понимаю, ещё даже не держал его





Геймплей	14
Графика	14
Звук	10
Сюжет	9
Управление	12

ОЦЕНКА **59**



в руках. Зря, очень зря, товарищ шпилер. Компания TimeGate Studios не ударила лицом в грязь, как ожидали многие злопыхатели, и под чутким руководством Sierra Entertainment сотворила довольно неплохой аддончик в лучших традициях линейно-нелинейных продолжений первой Half-Life. Абсолютно верно решив, что перебежки наперегонки с ботами под кровавым соусом призрачной Альмы Вэйд стретьюго раз могут приесться даже самым преданным фанатам, хитрые разработчики ввернули в свой свежий аддон парочку неплохих «фич», ранее не наблюдавшихся в играх серии. Во-первых, окружающий мир стал намного интерактивнее, — разбивать и разрушать теперь нельзя разве

что стены с полом, — и это уже супер плюс! Во-вторых, новые виды врагов освежают битвы, и добавляют адреналина в пять раз больше, чем все старые вместе взятые. В-третьих, сюжет, которого по идее в игре быть не должно ☺, таки в ней есть. И, в-четвёртых, я просто фанат F.E.A.R., и безбашенно рад, что новая игра серии наконец-то появилась!

Хотя без откровенной лажи само собой не обошлось. Концепция «трёх игроков в отряде», когда игра проводится не одним персонажем, а командой, так жутко распиаренная разработчиками, оказалось полной туфтой. Ничего не изменилось, ни принципиально, ни косметически — ваши напарники, как и прошлых

играх, просто тупо бегают рядом некоторое время, иногда постреливая, а потом вы по ходу прохождения, видите, как этих бедолаг убивают ужасным способом. Лажа — самая натуральная лажа, для наивных. Жаль, что TimeGate Studios опустилось до неё.

А так, если подвести что-то типа итога, то игра мне понравилась. Знаешь ли, очень прикольно, когда от пулемётной очереди разлетается электрошиток, а створки раздвижных дверей сносит взрывом гранаты — это я тебе скажу не фигли-мигли. Это надо чувствовать. Так что хорошо читать мою статью — бегом за диском. Это же F.E.A.R.!!

животное



MEDIC

ПРОТИВ ТИГРА

✓ Был в пользовательский режим через Интернет



Посвящается погибшим от моих
рук (пушек, колес, снарядов)
партнерам по команде.
Всем спасибо, это было
прикольно!

Искренне Ваш Rochet

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

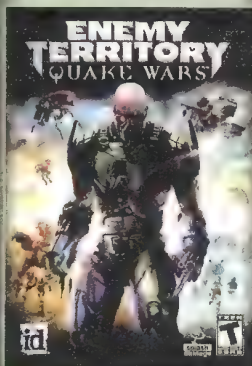
Командный TPS/FPS
www.enemyterritory.com

Разработчик:
Splash Damage
www.splashdamage.com

Издатель:
«1С Украина»
games.1c.ua

Минимальные системные требования:

Процессор: Intel Pentium IV
2,8 ГГц (3,0 ГГц при
использовании MS
Windows Vista) или
эквивалентный
Память: 512 Мб (768 Мб
при использовании
MS Windows Vista)
Видео: 128 Мб
Винт: 5000 Мб



О людях и строггах

Не так давно мы рассказывали о том, каким станет онлайн-командный тактический шутер Enemy Territory, если к нему прикрутить вселенную Quake. Как и странно, но все свои обещания разработчики честно выполнили. Нам дали все то, чем в красках живописали Activision, и даже немножко больше: мы не ожидали, что, кроме больших пространств с пресловутыми текстурами километр на километр, нам дадут такие офигенные постреляшки в зданиях!

Сразу подведем итог: в целом игра, конечно, удалась. Это «челки и челом». Да, еще

в момент ее выхода обладатели Xbox 360, Play Station 3 и сладких чупа-чупсов могут сосать свою конфету, или, если чупа-чупса у них нет, то сосать лапу, ведь ET:QW – это не Halo, и в первую очередь игра вышла на ПК. С волевым банзаем обладатели небольшой суммы денежек, которой хватит на лицензионную версию игры «1С», бросились покупать мега-хит и подключаться по кирнючему каналу к игровому серверу – модернация вязь тут не канает. Что они обнаружили в многочисленных играх на глобальном игровом сервере – об этом пойдет разговор.

Несколько хороших парней

На сервере они нашли меня стреляющего по своим. Поддавшись массовому психозу, который не сходит на него уже много недель, я тоже начал, подключившись к ETQW играть в Quake 3, вместо того, чтобы углубиться в командную игру.

Да, серверов действительно много, и максимально они поддерживают до 32 игроков. Но нельзя сказать, что все эти сервера перегружены. Причина, вероятно, в том, что эта игра – далекая от контр-страйк и даже от



Strogg Win!

Supairity destroyed the Core!



attlefield. И самое первое отличие от других командных и некомандных шутеров – сложность интерфейса (многие говорят «Насилил!»), причем сложность не только интерфейса в меню, подключения и создания игры, но и в GUI внутри игры. Разобравшись с тем, на какие кнопки нажимать, чтобы выбрать сторону, свое оружие, пула, оружие для своего класса и т.д., попадаешь на поле боя – и тут же глаза реально разбегаются в разные стороны и кричат «Караул!» Потом, попривыкнув, разбираешься:

– Вот это мой хелс, вот мой экспириенс, а вот – мой класс. Вот мои патроны. Красный цвет дает понять, что с первого попадания много урона, а вот здесь видно, где мои противники. Да, это – друзья. Здесь понятно, кто какого класса... Вот цели миссии... о – а тут можно выбрать промежуточную цель! Да... Вот чат – все что пишут, это вообще бот

итизируется... Вот мой угломер, и с его помощью можно не увидеть на мини-карте... Вот сообщение о том, что выпущена ракета, а вот здесь указано текущее время и количество народу в игре. Вот дальномер, это явно указывает на перегрев оружия! Здесь включение альтернативного режима стрельбы... Это я знаю что... А это... О! А давай я труп?

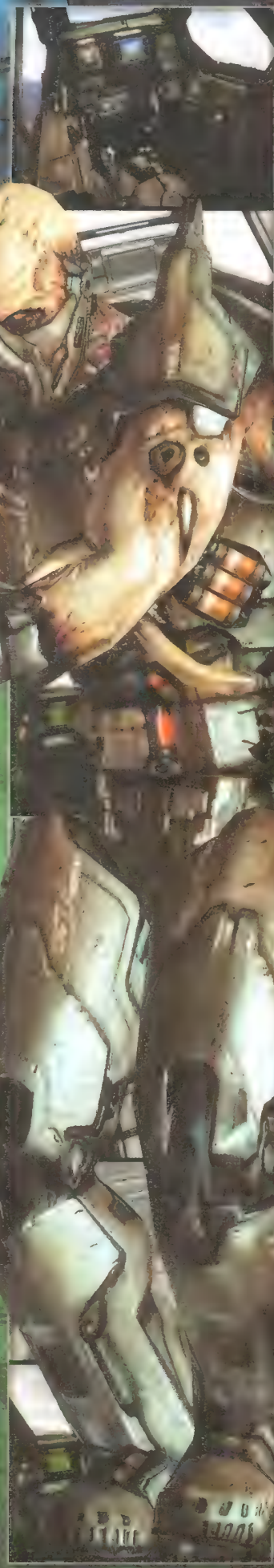
Примерно так за время набора навыков игры происходят сражения: ты пытаешься хоть чуть-чуть вникнуть в происходящее, тут – первое попадание ракетой в ваш открытый от избытка информации район, если же не разобраться в геймплей превращается в тупой шутер стенка на стенку. А так как сетевой шипл не любит много думать, то обычно это и происходит спустя несколько минут уведомления «Эй! Народ! Начата миссия – на севере! Бежим!» Приходит дежурный

то нашему ты не успеваешь миссия – до одного миссия все нашли себе занятия получше: стрельба себе подобных... и не подобны красному.

Если собрать команду единственных, разобраться во всех тонкостях игры, конечно, большое количество, возможно, у вас и получится прийти на карту и взорвать всех плохишей. Но кто это ценит? Однажды, когда играл в КО и лично сделал ряд 10 закладок бомбы, а пике, один из противников сказал: «Да вы все нубы!» Я возразил: «Счет 10–0 говорит об обратном, дружище!» А что противник безапелляционно заявил: «А мне пофигу! Я тут тренируюсь в стрельбе и у меня 42 фрага, а у тебя всего 4!». Та же ситуация, по сути, будет царить и в онлайн-игре ET:QW.

Принятые ощущения

В преддверии выхода оч...





ournament, главный конкурент — id Software, сумел создать нечто, внешне напоминающее UT по сути, хотя они и не того и не хотели, но в итоге игра стала больше похожа на UT с элементами ET, чем на ET с элементами Quake. Тут вроде бы командная игра, но в ней упущен скилл конкретного игрока (ведь всем надо лезть на тимплей); здесь и множество разных миссий, как в UT — режимов. Даже графика и та живо отбрасывает нас назад в прошлое к последнему из рода UT.

Да, графика в игре действительно не особо тянет на сегодняшний хит, а по разнообразию красок и превалирующим цветам больше похоже на Эпиковское творение, нежели на старый добрый Doom 3, движком которого пользовались при изготовлении Quake Wars.

Возможность порулить разными видами техники, вы-

зывать подкрепление в виде артиллерии, создать точечную базу под косом у противника, дабы давить на него еще быстрее и сильнее — да, то-там перечислять, мы совсем недавно это все описывали! — все это, конечно, мило-круто и по тактической составляющей игра немножко превосходит многие другие тактические шутеры. Другое дело, что все эти тактическими командными возможностями нужно пользоваться, а общение в игре сведено к чату и набору «хотеев» — «Да», «Нет», «Дрючим всех!», «Валим к чертовой бабушке на базу!» и прочим. Голосового чата в игре нет, и это минус. Но когда залазишь в шагающий танк, и в руки с приятной дрожью приходят воспоминания о Mech Warriors, весь негатив уходит на второй план.

Странное дело эта ваша рыбалка!

Когда появляется нечто новое и прекрасное, то для то-

го, чтоб осознать всю красоту нового явления, нужно знать, с чем его сравнивать, и делать эти сравнения адекватно. Если Quake Wars с Enemy Territory будет сравнивать фанат непростой ET, то он скажет: «Вах, какой персик!» Столько разных фишек нам по вкусу! Если же простой геймер скажет свое мнение на этот счет, то лучше мы его публиковать не будем. Усложнение и навороты — это не всегда хорошо, особенно в шутере, пусть и командном.

Если вы все же будете играть в эту отличную со всех сторон игру, то, будьте любезны — сначала денёк побегайте в сингле (там вам дадут убит, столько ботов, что мало не покажется), а уж потом, во всем разобравшись, выбирайтесь на просторы И-нета. Только тогда вы поймете, чем весь смак.

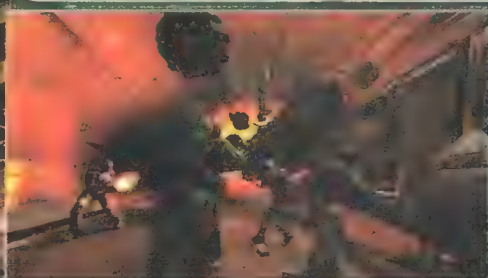
Понимания вам и терпения!

Roch

Геймплей	11
Графика	10
Звук	11
Управление	10
Сюжет	11

ОЦЕНКА 11

18 (10/73/500)



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Величезний модельний ряд позашляховиків GM: Hummer, GMS, Chevrolet, Cadillac та ін.



Справжній оффроуд по всьому світу: від Кримських гір до пісків Невади.



Сотні варіантів зовнішнього тонінгу, десятки деталей та запчастин.



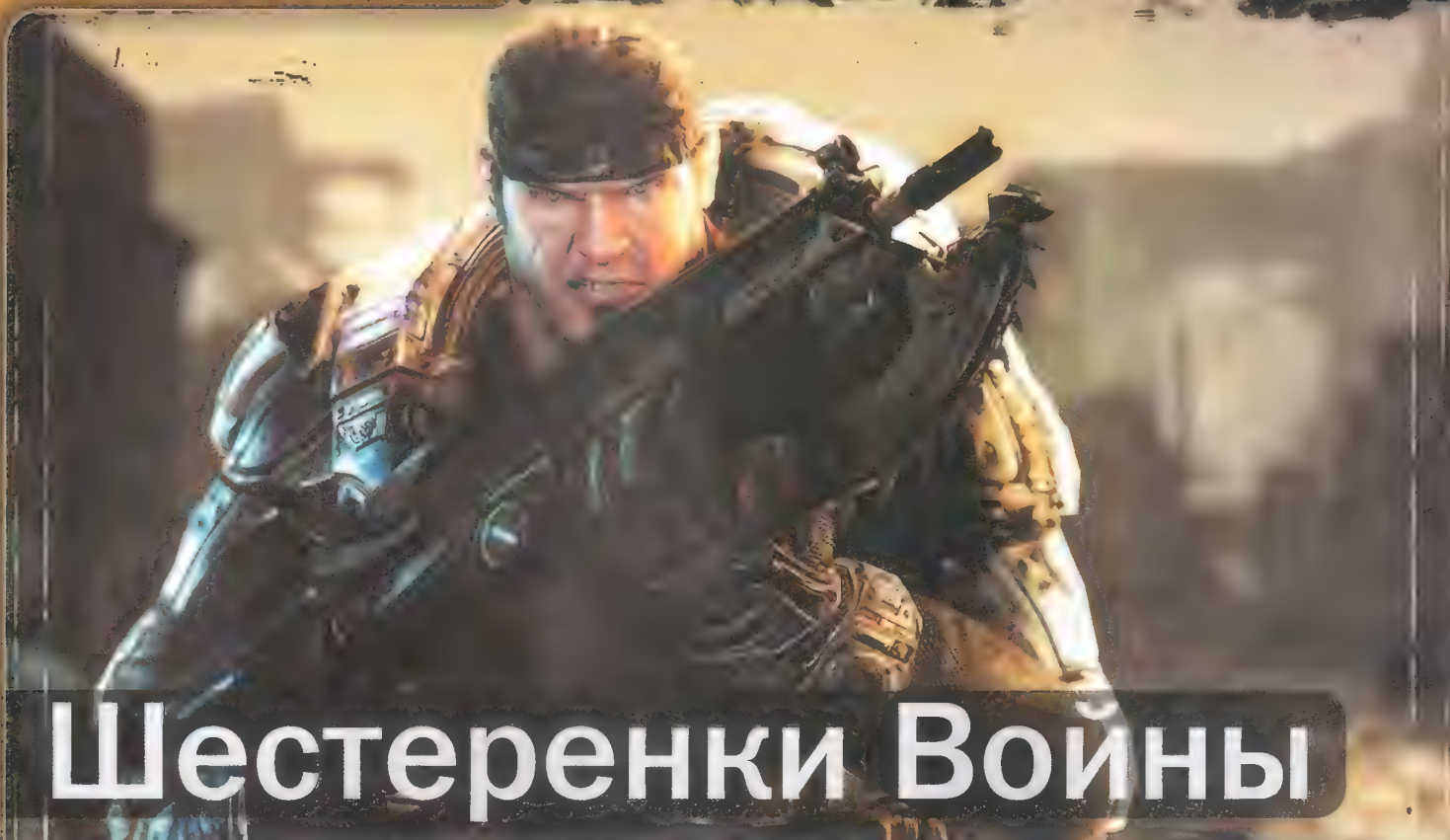
Сотні варіантів зовнішнього тонінгу, десятки деталей та запчастин.

Продовження кращого симулятора 2007

Всі подробиці на сайті www.4x4game.ru



ASE avalon style entertainment



**GEARS
OF WAR**

Action

www.gearsofwar.com

Разработчик:

Epic Games & People
Can Fly

www.epicgames.com

www.peoplecanfly.com

Издатель: Microsoft

www.microsoft.com/games

Издатель у нас:

«1С Украина»

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2-ядерный

Память: 2048 Мб

Видео: 256 Мб

Винт: 8 ГГц



Война – конфликт между политическими образованиями (государства, племена, политические группировки и т.д.), происходящий в форме военных действий между их вооружёнными силами. По формулировке Клаузевица, «война есть продолжение политики иными средствами». Основным средством достижения целей войны служит организованная вооружённая борьба как главное и решающее средство, а также экономические, дипломатические, идеологические и другие средства борьбы.

war.by

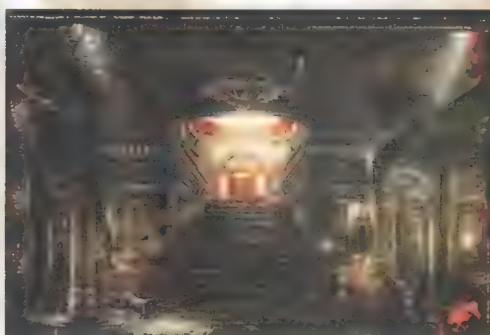
Здесь есть всё, о чем мог бы мечтать геймер – великолепная стильная графика, потрясающие спецэффекты, захватывающие сражения, динамичный и насыщенный геймплей. Когда Gears of War появилась в розничной продаже, она разошлась колоссальными тиражами по всему миру. Люди были в шоке от увиденного: игры ТАКОГО масштаба на Xbox 360 отродясь не видели. Как, впрочем, и на других консолях. «Шестеренки Войны» стали своеобразной визитной карточкой «шайтан-ко-

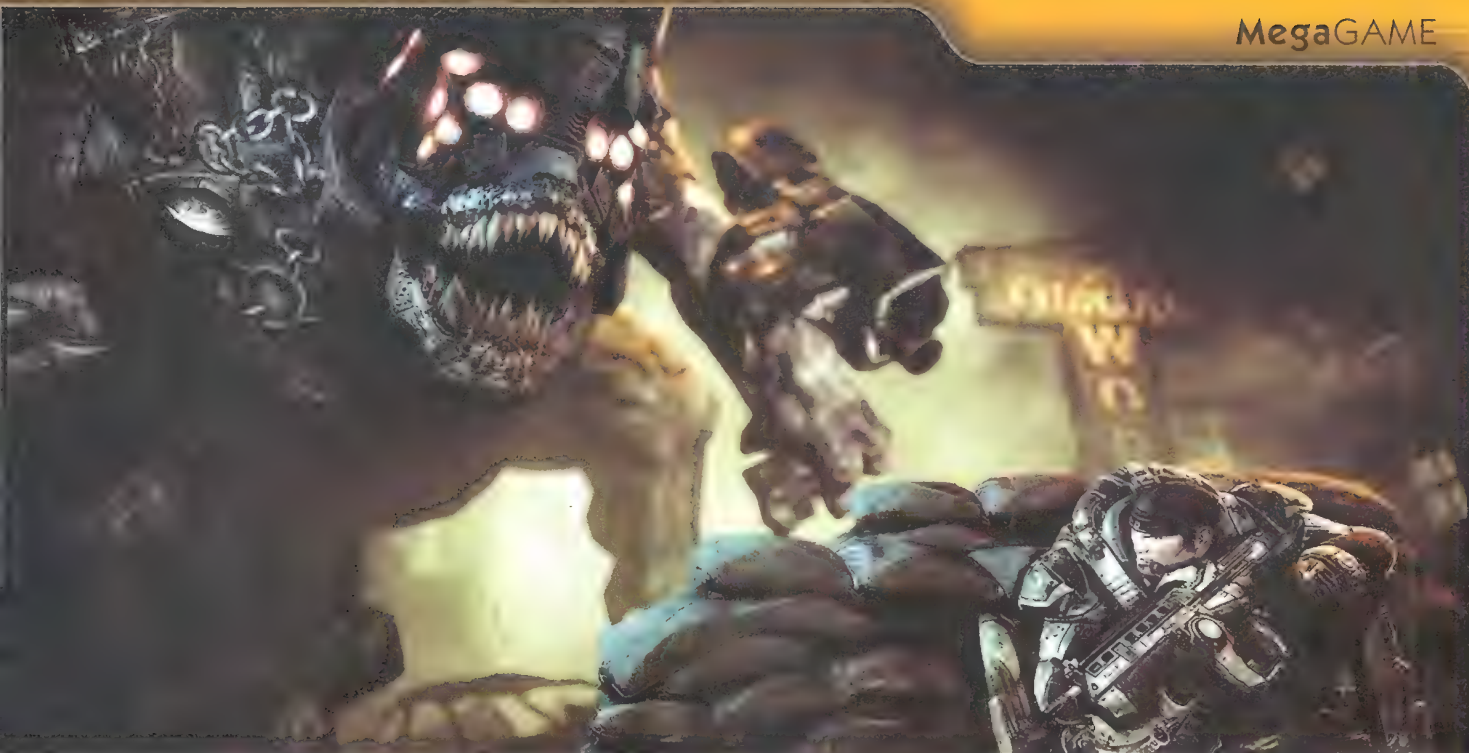
робки», а заодно подняли планку качества в жанре на непреодолимую для конкурентов высоту.

Но, как уже повелось, все хиты Xbox 360 просто обязаны выйти на PC. Та же участь постигла и GoW. И вот, сегодня перед широкой аудиторией во всей своей красе расположился один из самых эпических экшенов последних лет. Предупреждаем сразу: оценивать мы будем исключительно версию игры для персоналок, учитывая все её преимущества и недостатки.

Война есть война

Планета Сера (Sera), на которой разворачивается игровые события – место отнюдь не дружелюбное. На ее поверхности идет ожесточенная война между людьми и злобными представителями Орды Саранчи (Locust Horde). Изначально люди грызлись между собой, воюя за территории и технологии. Но в один «прекрасный» день (позже он получил название Emergency Day) случилось ЧП. Из-под земли нежданно-негаданно вынырнули толпы лысых, урод-





ливых человекоподобных монстров и устроили настоящую мясорубку. Буквально за сутки четверть населения планеты погибла, а власть отобрали жестокие «кроты». Кстати, для достижения цели они воспользовались системой подземных тоннелей и переходов, ими же вырытых.

Оставшиеся представители человеческой национальности не имели выбора. Они могли начать войну одновременно друг с другом и против захватчиков, либо же объединиться и дать достойный отпор Серавским «миротворцам». Третьего не дано. А поскольку у человека есть мозг – они выбрали второй вариант. И правильно сделали.

Описываемые в игре события стартуют через четырнадцать лет после того злополучного дня, когда *Homo sapiens* впервые столкнулся с Саранчой. На войну отправляют всех

без разбора, даже заключенных. Сидельцы тут играют роль пушечного мяса – этикие аналоги штрафбатов Второй Мировой. Но и среди них есть люди, отправившиеся в тюрьму «за того парня». К такому относится и главный герой – бывший военный Маркус Феникс (Marcus Fenix). В своё время он отказался выполнять приказ старшего по званию, за что был сослан в колонию. Там он провел четыре томительных года, пока перед очередным нападением Орды его не вытащил из камеры бывший сослуживец – Доминик Сантьяго (Dominic Santiago).

Четыре «шестеренки войны» – Маркус Феникс, Август Коул (Augustus Cole), Дэймон Бэйрд (Damon Baird) и Доминик Сантьяго отправляются на очень важное задание, способное положить конец бессмысленной войне. Им предстоит пересечь уже не

пять глав, а целых десять – увесистый камень в огород хозяев Xbox 360. Бравые солдаты пройдутся по местам былой славы Серы (красивым, чудесным, но разрушенным, с оттенками смерти и войны) и уничтожат огромное количество противников.

Последние, кстати, не слишком умны. Именно поэтому они берут не качеством, а количеством. И ещё напором. Впрочем, им можно – там только на выражение морды посмотришь и сразу всё становится ясно. А вот Фениксу лучше на амбразуру не переть – пара точных выстрелов на высоком уровне сложности – и всё, кранты! Именно поэтому Gears of War нещадно эксплуатирует систему укрытий, запомнившуюся по относительно недавним Rainbow Six: Vegas и Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Процесс истребления нелюдей выглядит следующим образом: вы





Геймплей	11
Графика	12
Звук	12
Управление	10

ОЦЕНКА 12



видите пятерых выскакивающих из-под земли врагов, делаете несколько предупредительных выстрелов в голову и ныряете за ближайшее укрытие, откуда периодически вылезаете и обстреливаете врага. Вражины, естественно, тоже не дремлют и с изрядным упорством обстреливают вас. Так и живем – то мы их, то они нас. В ближнем бою проще: можно взять бензопилу и кромсать злодеев на части. В этот момент из их тел фонтанами забьёт темная, густая кровь, которая зальет экран. Постепенно капли стекут, и ничто не помешает вам снова и снова наблюдать brutальные сцены.

Оружия в Gears of War не слишком много – по сравнению с современными шутерами его практически нет. Однако те несколько стволов, что имеются, выполняют функции десятков огнестрельных игрушек вместе взятых – чего только стоит супер-винтовка.

Красивая война

Графика Gears of War всегда была сильной стороной проекта. Сделанная на движке Unreal Engine 3 в прошлом году, она до сих пор не знает себе равных по манере исполнения. Пускай недавно вышедший Crysis и более реалистичен, и кое-где даже лучше детализирован, но до атмосферы и стиля GoW ему как до Пекина на самокате и до Тайваня на санках. Великолепнейшие спецэффекты и анимация всего движущегося вызывают прямо таки щепотку восторг – браво, разработчики! Бис!

Кстати, о «бисе». Второй части «Шестеренок войны», скорее всего, быть. Как, впрочем, и третьей – в одном из интервью один из ключевых людей Microsoft случайно проговорился, что, мол, Gears of War суждено быть трилогией. Ему, конечно же, настреляли по ушам, и на сле-

дующий же день компания мистера Гейтса опровергла заявление. Но, когда в следующий раз кто-то из представителей Epic Games скажет, что «шестеренок» может быть хоть пять, хоть десять – пока не надоест разрабатывать – это уже вызвало бурю эмоций и настоящие волнения фанатов.

Финальная битва

Вывод, то есть. Сказать, что обладатели ПК ждали эту игру – значит просто промолчать, потому что её МЕГАждали. И она пришла. И подарков принесла. И 15 часов заманчивого геймплея подарила, и чудовую картинку, и незабываемые ощущения. А еще добавила новый режим мультиплеера, карты для него, а также их редактор. Чудесно, просто чудесно. Must have, must buy, must play!

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин





МИСС
ШКОЛЫ!
декабрь

AION
THE TOWER OF ETERNITY

— Ну, не смешно же!
сталкеры из S.T.A.L.K.E.R.

— Timeshift & tñhsemIT. Как же красивее-то?
Свет-мой-Зеркальце из сказки

— А идея-то с откатом — моя...
Принц Персии

— Да заткнитесь вы уже, эпиграфисты,
блин!

Napalm

Time

+

Ctrl

Shift

+

Time

И все-все-все!

TIMESHIFT

Шутер/киберпанк

www.softclub.ru/games/game.asp?id=10729

Разработчик:

Saber Interactive

Издатель: Софт Клуб

Рекомендуемые

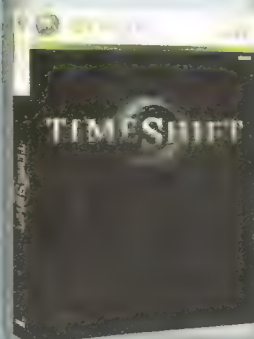
системные требования:

Процессор: Core 2

Duo/Athlon 64 4200+

Память: 2 Гб

Видео: 256 Мб



Вывод: Шанс№2. Ботинок№2. Лужа№1

Не каждой игре дается второй шанс. После смены курса студия Saber полностью переокучила игру. Но переработала по большому счету лишь графику. Что её и спасло.

Вот и всё на сегодня. До свидания.

Timeshit: нашинкованный и обглоданный сюжет

Обвинять киберпанк в сюжетных штампах, корпорациях, научных разработках и массе футуристических атрибутов так же глупо, как обвинять «Матрицу» в дождике из зеленых буковок.

Но всему есть предел. С таким трудноразличимым сюжетом, как в TS, далеко не уедешь. Айдэн Крон (бывший профессор прикладной физики, а ныне сволочь лысая) в рамках секретной программы N.E.X.T.2 изобретает некий костюмчик от-кутюр, позволяющий куражиться со временем.

Крон сбегает в прошлое, чтобы переписать историю и учинить террор имени себя.

Задача: У Крона — Альфа-костюм. А у Пети (назовем главгера так: увы, представить нам его как-то сразу не захотели) — два яблока и Бета-костюм. Спрашивается: кто круче? ☺

Бета-костюм интегрируется с человеческим телом и укрепляет организм. ☺ Где тут у нас еще главгеры гламурно «костюмированы»? HL, Halo, Crysis и мн.др.

ГГ натягивает Beta-Suit под истошные крики о том, что костюм еще не готов, и...

...Костюм сбойнул, и герой катанул по времени, как сыр по маслу. Таки глюк — двигатель прогресса...

Есть в игре и другие пластиковые личности вроде красотки Мариссы, ученого Ната на Такера и лидера сопротивленцев-отщепенцев в альтернативном будущем — командора Мэйсона Кука, почему-то не съеденного аборигенами, как это случилось с его великим тезкой.

Главное, чтобы костюмчик... висел

Самое удачное в ЭТОЙ игре — честная графика: темнотой

недостатки не скрыты. Они скрыты эффектами. ☺ Картинка заквацана ими так, что корявого скелета почти не замечаешь и иногда думаешь: не кино ли это? К слову, оптимизация игры — отличная.

Налицо вся атрибутика киберпанка — снующие по небу футуро-вертушки, пылающие руины, гигантские плазменные панели с рожей Великого и Могучего Хрона Крона, бухтящего о том, как «космические корабли бороздят большой театр», постоянные боевые действия вокруг, корпоративные солдаты, огромные чистильщики.

А вот звуки и музыка получились небедные, непроницаемые.

Хитрые авторы ввели управление временем специально на той локации, где хлещет дождь (водные эффекты переплюнули Bioshock). Известно, что шутки со временем — плохи. Вот они, эти шутки:

Замедление времени — обычное, но от этого не менее красивое, Slo-мо.

Остановка времени — свихнуться можно от радости — да-



же капли останавливаются в воздухе! Картина маслом...

Отмотка времени назад – всё на уровне откатывается: взорванное – склеивается, а дождь всасывается обратно в тучи. ☺

Казалось бы, геймплей – раздайся-море, и поначалу радостно потираешь руки! Но управление временем в боях и доступных головоломках применяется не ахти как: останови время и проскочи подлое место, или отмотай время и аннигилируй последствия того, что отматываешь.

Так и шпилим: сло-мо + тайм-стоп в неинтерактивном окружении на линейно-скриптовых уровнях (альтернативного прохождения нету ☹). К слову, в таймстопах есть элемент юморка – очень забавно анимировано удивление врага, когда в это время крадешь у него пушку. ☺.

К слову, солдаты вообще собраны симпатично, но не восхищают – маловато фантазии в дизайне.

Когда за несколько часиков наиграешься со всеми рулезными конфетками (общий тайминг – от силы дюжину часов), игра начинает надоедать. Бегаешь между чекпойнтами, запускаешь скрипты, отстреливаешься, изредка становишься за станково-тачаночный пу-

лемет, лазишь по трубам и тоннелям, самую малость катаешься на драндулете и цеппелине. Хорошо, хоть сейвы нормальные: можно проходить понемножку, до появления первых признаков скуки.

Всего в игре 9 видов оружия с альтернативным режимом стрельбы, причем последние из них – это прям оружие массового поражения: больше всех отжигает «типа-арбалет» Thunderbolt, плюс ракетницы, огнестрел/огнемет, энергетические стволы. Есть еще занятные гранаты и мины.

...Второй временной обрывок вывода:

Куда лезут, ну куда лезут... Вот надо было выходить в конце лета, когда было скучно. Или дожидаться, пока пройдет снегопад из мегахитов осени-зимы 2007. Тогда этому неплохому боевику повезло бы больше. Но успеть до конца финансового года все хотят.

Shift da net!

И если сингл напоминает поход студентки-комсомолки в кафешку с мальчиком-ботаником, то мультиплеер дарит целую кучу счастья.

Без классики – никуда: дэзматч и тим-дэзматч, один-на-один и захват флага. Но больше всего конфет прячется в двух оригинальных стилях



и встроенном мульт-модификаторе.

Кстати, переносить управление временем из сингла в мультик без изменений было нельзя – баланс покатился бы нафиг. Поэтому авторы записали замедление времени в гранатки: взрыв гранаты создает вокруг себя небольшой участок с искажением времени (помните лошадь из DMC3?), куда лучше не попадать.

Первый сетевичок – это *King of Time*: игроки яростно отнимают у счастливчика суперартефакт Time Sphere («временной иммунитет»). Второй – *Meltdown Madness*: команды тормозят машины со счетчиками обратного отсчета, стоящие друг у друга. Задача – первыми выйти на нулевое значение.

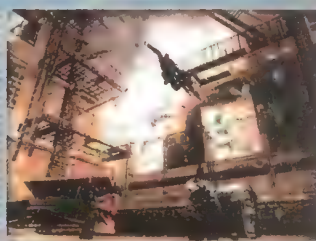
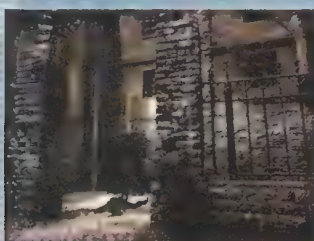
Браво! Честно.

Здравствуйтесь, друзья! Сегодня мы поговорим с вами о том, что бывает, если слушать со временем.

Итак, подробности.... [skip] [skip] [skip]

P.S. Структура статьи кажется запутанной? Отож... В Timeshift – такие же квантовые пляски. ☺

Загрузивший Cyberpunk'er – =Napalm =



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Мультиплеер

ОЦЕНКА **7**

www.think.ru 25

Люди-**У** вместо Людей-**Х**, или Секрет новой шкатулки Лемаршана

CLIVE BARKER'S JERICHO

Командный horror-action

www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=367

Разработчик: Mercury Stream Entertainment
Издатель: «Бука»

Системные требования:
Процессор: Core 2 Duo
Память: 1 Гб
Видео: GF 8800/ Radeon X1950



Он так предвкушал, так ждал этого мига, всеми силами воображения стараясь представить, как это будет, когда завеса поднимется...

«Восставший из Ада», Клайв Баркер

Новая игра под лейблом знаменитого литературного и киноавтора Клайва Баркера (фильм «Восставший из Ада», игра Clive Barker's Undying и много чего еще) показала новый уровень визуализации кошмаров, предложив на суд игроков мерзких чудовищ и потустороннюю атмосферу. А что еще?

Evil... Walks the same streets we walk (из игры)

Сюжет игры, хоть и проходит «под патронатом» Баркера, но особым безумием не поражает: опять открытые дыры в Мир Зла. Даже матрёшка (заменитель головоломки Лемаршана из «Восставшего из Ада») присутствует мельком.

Спасти грешный мир может только группа спецназовцев, владеющих магией, неслабой техподдержкой и гаджетами. Прямо Люди Х...

Бравого вояку Ross'a Высокое Руководство зашвыривает с сотоварищами (отряд Jericho) в зловещую пустыню Аль Хали. Где и начинается месиво, потом происходит трип в странную инкарнацию Второй Мировой, medieval'истическо-тамплиерские времена, седую древность,

а дальше вообще начинается оголтелая фантазматическая гора.

Ради чего вся эта беготня? Всё просто: Перворожденный (Firstborn, по легенде – жуткое существо, созданное до первых людей) делает попытку прорваться в мир как раз

№/п/п	Персонаж	Пол	Специальности
Группа «Альфа»			
1	Jones	Мальчик	Проекционный телекинез а-ля Prey
2	Delgado	Мальчик-с-пальчик в 2 метра ростом	Огненный демон
3	Cole	Девочка	Взлом, хакерство, снабжение, работа с техникой, сло-мо
Группа «Омега»			
4	Black	Девочка-Гот-Снайпер	Разрушительный телекинез, призрачная пуля с корректировкой полета
5	Rowlings	Мальчик Дедушка	Экзорцизм, выкачка энергии. Машет пистолетами почти так же эффектно, как в Darkness
6	Church	Девочка	Кровавый файербол, парализующий врага. Единственная, у кого есть атаманская сабля
Шеф	Ross	При жизни – дяденька	Вселяется в каждого из отряда и там дебоширит



в указанные выше эпохи. При этом некоторым, особо тёмным группировкам хочется, во что бы то ни стало, повернуть мир в хаос и выпустить зло на свободу. Зачем? Скучно же! А так будет гораздо веселее. Глава профашистско-окультистской организации – Арнольд Лич – это вообще отдельное крылатое чудо, видимо – брат доктора Бетругера (Doom3). Вся надежда – на brave отряд иерихонцев и иерихонков.

Семеро смелых кренделей умелых

В отряде царит справедливость: «мальчик-девочка, мальчик-девочка» – всего по три штуки каждого, шесть с туловищем и один – эфирный: Ross, погнавшись в конце первой части за призрачным ребенком, склеивает ласты, и его дух начинает вселяться в каждого из подчиненных. Смотрим табличку.

В игре найдется место применению всех специфик: будт

критические места, рассчитанные на эти абилки. Правда, системы прокачки нет.

Но с такой командой бои с врагами-красавцами (не в плане AI, а чисто внешне) – чистый гормон экшена. Хотя и разнообразный.

Da horns of Jericho! (dj Supreme)

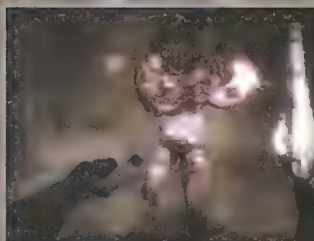
Графика игры – однозначно одно из главных ее достоинств (хотя кое-где тьма с туманом и скрывают недостатки картинки). Визуализация на высоте: безумные пляски светотени и боевые блики (под жгучую озвучку перестре-

копов WWII), брожение по жуткой каше из частей тела (цензоры протупили), bullet-трекер (Блэк), подробное текстурирование стильной одежды, обмундирования и оружия. Но самое безумное – тщательная проработка омерзительно-прекрасных монстров (фашистюга Lichhammer – это лауреат премии зрительских симпатий!), буквально

до складочки и трещинки (каждую из которых, как



лок), запретельные боевые арены (кромео-





известно, помнит Земфира ☺). Всё это – результат кураторства Маэстро Баркера.

Кстати, интерактивности на локациях нет – только сценарная линейность (лабиринтов много, а идти всё равно надо по «трамвайным путям»), да и маневрировать они не дают. Хотя подчас это сильно накаляет страсти. Зато обижают скрипты «убей их всех, а то дальше не пушу» или «пока не решишь головоломку, монстры не перестанут прибывать».

Осторожно! Злой мух!

AI врагов позволяет им прыгать, прикрываться щитами, по-gears-of-war-овски прижиматься к кускам железобетона. Хотя иногда и враги, и свои умудряются застревать на разных преградах. Погибнуть всему отря-

ду сложно (главное – вовремя подбежать и оживить павших). И все равно, в одиночку лучше далеко не забегать – завалят, как пить дать, а то-варищам потом тяжело будет добираться, чтоб тебя оживать (выглядит прям как сетевая игра, которой здесь совсем нет ☺). Практически все члены команды адекватно реагируют на угрозу, но иногда тупо подставляются (особенно нестигаемый дед Роулингс – любитель гордо поторчать под пулями во весь рост, как суслик).

Что касается элементов тактики, то ее здесь – кот наплакал. Нехитрые команды управления «стоять/не стоять» ☺ бесполезны (а иногда и вредны) – ребята сами всё сделают.

Управление достойное (кроме редких глюков с клавиатурой). Кнопочки терзать приходится только в мини-грах. Суть их такова: иногда нам надлежит быстро-быстро (как в Fahrenheit) жма-

кать на WASD согласно стрелочек, мелькающих на экране, чтобы успеть своевременно врезать врагу по хारे, не сорваться в пропасть, добить демона и т.д. Поначалу это жутко бесило, потом понравилось. А за уровень «Экзорцизм» прощаются геймерами игре все грехи ее!

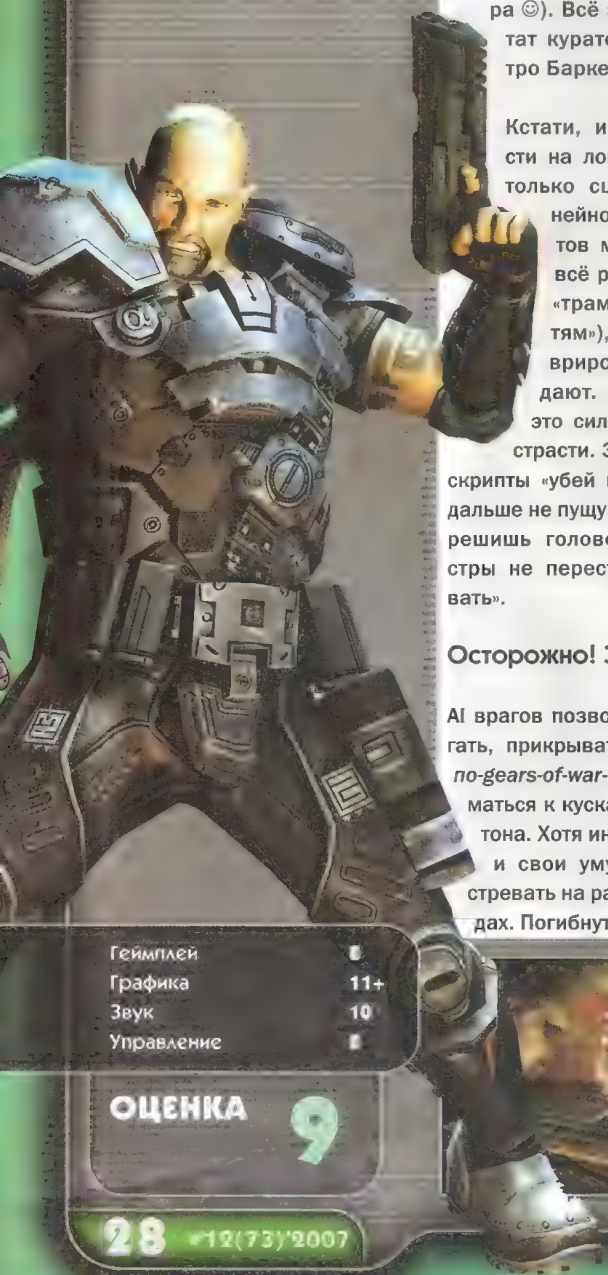
К слову, тема мух раскрыта: в Jericho от лежащих на уровнях мертвецов избавляются лихо – их мухи уносят. ☺ И съедают.

Clive Barker's вывод:

Игра Jericho – как двуликий Янус: иногда микс из не всегда приемлемых элементов выстреливает точечным адреналиновым разнообразием.

Как критик, я старательно записывал недостатки, но как геймер – увлекался атмосферой, графикой и целым кулком спецспособностей.

Clive Barker's -Napalm-



Геймплей
Графика
Звук
Управление

11+
10
8

ОЦЕНКА

9

28

12(73) 2007



Новое – ещё не забытое старое

Космические Рейнджеры 2:
Доминаторы – Перезагрузка

Походовая стратегия по
ходу
www.rangers.ru

Разработчик: Elemental
Games, Katauri Interactive
www.katauri.com

Издатель: «1С Украина»
games.1c.ua

Системные требования:
Процессор: 2,8 GHz
Память: 1 GB
Видео: 128 MB

PC



х, приятно всё-таки после вонючих потоков ацтоя и сотен лживых обещаний слащаво улыбающихся разработчиков сесть в своё любимое кресло, включить компьютер и насладится одной из своих любимых игр. Точнее её продолжением, а ещё точнее, простым дополнением, ко второй части, не тянущим даже на аддон. Это я всё про «Космические Рейнджеры 2: Доминаторы – Перезагрузка» тут распинаясь. Которые те самые, ВЕЛИКИЕ, и которые лучшие, космические и бесконечные. Компании Elemental Games и Katauri Interactive решили порадовать своих фанатов, и ещё раз выпустили вторую часть «Рейнджеров», слегка поколдовав над её внешним видом, и добавив для веса кучу всякого арта и фэшна.

Да, именно так. Одетый в засаленный комбинезон космического волка геймер. Никаких новых, животрепещущих ответвлений в игре не будет. Зато будут отдельно выложенные, любимые тысячами фанов планетарные бои и пачки квестов на погоны – выбирай, играй, проходи, на-

летай. Всё ради... э-э-э... ради тебя геймера, любимого.

В «Перезагрузке» ты найдёшь всё тот же искромётный юмор разработчиков, занятые логически задачки и квесты, слегка доработанный интерфейс управления кораблём и угрозу галактического масштаба – ужасных Доминаторов. Как, ты ещё не разу не играл в «Космических Рейнджеров»? Ни в первую, ни во вторую часть... Да как ты мог? Это же одна из самых великолепных игр современного игрового строения!

Стань лучшим Рейнджером

Для тех, кто вообще без бластера едет в бронированном корпусе корабля-воина, провожу быстрое вступление. Вселенная в опасности! Разумные машины Доминаторы захватывают систему за системой! Откуда они взялись непонятно, какого фига – неизвестно. Единственное, что важно – только пятьдесят космических рейнджеров, одним из которых являешься ты – смогут остановить врага! Или

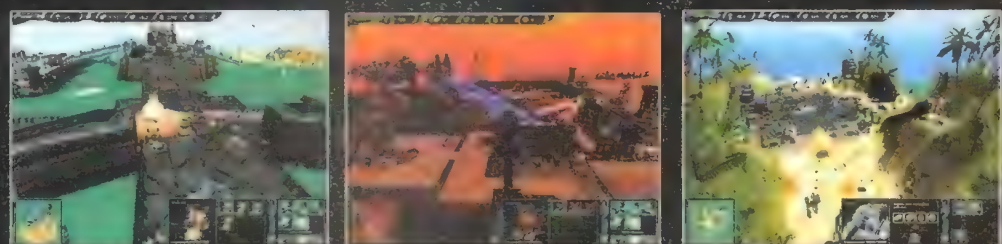
погибнуть героически в кабине своего корабля, но об этом не думай. Ты ж ведь герой и тебе – побеждать!

Для осуществления этой священной цели нужно будет не один десяток раз попотеть машинным маслом в походовом режиме – зарабатывать деньги, торгуя и выполняя задания правительств различных планет в космосе и на поверхности, раскрывать заговоры и спасать целые миры. За полученные кровные у.е. ты будешь модернизировать корабль, ставить на него мощные системы вооружения и обвешивать толстой бронёй. Если особо понравишься работодателям, то получишь в своё полное пользование какой-то артефакт-микромодуль, что-то усиливающий или улучшающий. Не справишься с квестом – попадёшь за решётку. Всё просто в мире Рейнджеров. Поэтому и играть в них приятно. Что, я тебя не убедил? Ну и оставайся при своем невежестве, а я что? Я в «Космические Рейнджеры» играть пошёл.

жЫВотное

Геймплей 8
Графика 11
Звук 9
Управление 10

ОЦЕНКА 10



SEGA RALLY

Аркада

www.segarally.com

Разработчик:

SEGA Racing

racing.sega.co.ua

Издатель: SEGA

Издатель у нас:

«1С Украина»

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

Память: 1024 Мб

Видео: 256 Мб



Геймплей

Графика

Озвучка

Раллийность

★
10
9
5

ОЦЕНКА

7

Поездка на саночках

Игра со словом «ралли» в названии, по моему глупому женскому убеждению, должна быть симулятором. Но ребята из SEGA Racing думают иначе. Ну и куй с ними, дорогой читатель! Куй победу в чемпионате. Куй победу вместе с тупорылым управлением, которое нельзя нормально, по-человечески настроить. Куй с тупыми глюками, ничем не обоснованными подвисаниями и вылетами из игры. Куй с тем, что здесь нет ни намека на реализм и соответствие поведения автомобиля тому, как это происходит в реале. Куй с тем, что здесь нереально нормально ездить.

Глюки проявляются и в меню, и в самой игре, но они по большей мере незначительны. Просто разработчики поленились довести до ума эргономику главного меню и подумать о геймере. О реализме и говорить нечего: автомобиль не ездит, а скользит

по дороге. И скользит он по ней не всеми колесами, а своим центром тяжести. Машины смотрятся красиво, но модели автомобилей могли бы быть и получше, впрочем, как и система повреждений. Автомобилей не мало, каждая модель представлена в нескольких вариантах, отличающихся расцветкой кузова. Машины приходится покупать за кровно заработанные в заездах деньги.

Трассы заслуживают отдельного внимания. Они сделаны очень красочно и правильно с точки зрения геймплея. На каждом треке есть участки для разгона, встречаются и резкие повороты. Катаясь по дороге, вы оставляете следы, которые заметите на следующем же круге. В зависимости от поверхности дороги, вы по-разному будете по ней колесить. А на следующих кругах ездить «по накатанной» будет проще, нежели снова прокладывать себе до-

рожку в толще грязи. Забавно, что на автомобилях налипает снег, грязь и прочая дребедень, кроме кусков асфальта. Выглядит очень и очень красиво – просто загляденье! Порою хочется (я бы даже сказала – все время хочется) отпустить руль и просто поглядеть на окружающий мир.

Но красивая графика и музон «в тему» не умаляет негативных сторон «Сегы Ралли». После DiRT, скатившегося до уровня аркадно-симуляторного racing-a, SEGA Rally просто огорчает. Ну зачем, скажите, раллийному рейсингу быть аркадой? Да и такой, в которой даже нельзя нормально расхренячить авто об стену с разгона или настроить машинку в гаражике (кстати говоря, в меню для «Гаража» введен отдельный пункт).

Куй с ними!

Всегда твоя,
Рашида Икеботовна



Конец классической серии

COMBAT MISSION SHOCK FORCE

Классика варгейма

Разработчик:

Battlefront

www.battlefront.com

Издатель:

Battlefront

www.battlefront.com

Системные требования:

Процессор: 1,8

Память: 1 Гб

Видео: 128 Гб



Всё хорошее когда-нибудь заканчивается. Теряет свою свежесть, вянет, опадает и тает просто на глазах. Подумать только, четыре года назад игры серии Combat Mission вызывали крики бурной радости и волны фанатских слюней при первом же своём появлении на многострадальном рынке. Настоящие ценители варгеймов играли в них часами, наслаждались изощрённостью игрового процесса. Однако с каждым годом технической революции любителей походовых сражений времён Второй Мировой Войны с использованием плохо прорисованной техники и никакущего звука становилось всё меньше и меньше. Красивая графика и современные мощные «движки» стали основным критерием при выборе игр для многих геймеров нового тысячелетия.

Но разработчики не сдавались. Продолжая упорно гнуть свою линию, они как могли переделывали свои тактические игры, пытались подстроить их, под быстро меняющиеся потребности капризных игроков. Свидетельством их упорства стала Combat Mission: Shock Force, в простонародье известная (хотя лично мне, пока не взял диск в руки, была неизвестна

вообще) как «Линия Фронта: Ближний Восток».

Если взглянуть на этот относительно свежий проект очень вооружённым глазом через оптический прицел, можно заметить разбегающихся в стороны пехотинцев и неоднозначную угловатость техники, бьющую прямо в наш смотрящий глаз. Но, как истинные потомки Саурона, мы всего лишь сморгнём, и продолжим сканирование местности — для трезвого мнения это просто необходимо.

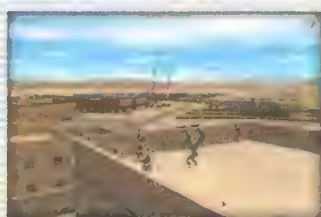
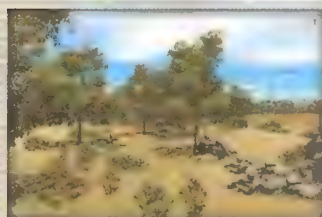
Я долго думал, как оно ездит

...И как-то сразу не придумывалось ничего. Вроде бы и играл в своё время в Combat Mission: Africa Corps, вроде бы даже что-то помню — ан нет, плоховато получается. Слишком уж много всяких пиктограмм, рисунков и каких-то иконок засунули мастера варгейма в свой новый проект. Стал он, конечно, выглядеть чуть солиднее, обзавелся режимом «реал-тайм», но играть в него, похоже, стало ещё сложнее, и что хуже всего, ещё более нудно, чем в предыдущие игры серии. А всё потому, что есть у этого проекта множество конкурентов, для которых режим «в реальном времени» явля-

ется естественным и основным, и в которых также неплохо проработаны всякие ТТХ и авиаудары со спецдесантами.

Ах, да, простите, чуть не забыл — варгейм от Battlefront уже не сможет перенести нас во Вторую Мировую Войну — теперь мы будем расхлёбывать конфликт на Ближнем Востоке между США и Сирией. Надеюсь, объяснять, кто самый крутой, а кто будет сопротивляться только для вида, не нужно? Вот и славно, а то мне не хочется зря время тратить. Тем более что рассказывать про игру особо нечего — в тактическом плане всё как обычно супер-класс, а вот в плане разумного подхода к созданию гейммы тут уже потяжелее будет. Баланса нет, нормального меню нет, нормальной прорисовки нет, нормального геймплея тоже нет. Лично мне американо-сирийская война в угловатом стиле не очень понравилась, хотя тактики и стратегии я люблю побольше шутеров. Но, блин, сколько людей, столько и мнений — я больше чем уверен, что у этой игрулины УЖЕ есть куча фанатов, слёзно молящаяся на коробочку от заветного компакт-диска. Вот только я к ним не принадлежу.

животное



Техника: 3
Графика: 1
Звук: 2

ОЦЕНКА

6



The Sims: RTS

Стратегия в стиле Settlers
thesettlers.us.ubi.com

Разработчик: Blue Byte

Издатель: Ubisoft

www.ubi.com

Издатель у нас: «Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 256 Мб

Когда разработчики начинают думать, руководствуясь не эмоциями, а какими-то глупыми бумажками типа маркетинговых исследований и статистикой, для геймеров это заканчивается плачевно. В очередной раз мы получили подтверждение этой теории, когда немцы из Blue Byte, известные замечательным сериалом The Settlers, самостоятельно решили за нас, какими должны быть «Поселенцы». И решили, нужно сказать, не очень правильно.

Все правильно, но все неправильно

В новой игре нет рубилова Settlers V (игра абсолютно не следовала традициям серии), занудства Settlers II (игра хороша, но уже хочется чего-то новенького) и глюков Settlers III (помнится, в ней сталелитейный завод выпускал хрюшек, вследствие чего выпуск оружия был невозможен). Больше внимания уделено жителям и их капризам (правда, желания их иногда очень глупы и шаблонны). Отличная графика, смена дня и ночи, а также сезонные изменения погоды – казалось бы, чего еще нужно для полного счастья?

Самую малость – нормальную разветвленную экономическую систему, известную нам по старым «Поселенцам»! Увы, она обрела вечный покой. Буй с ней, земля ей пухом!

Для получения большинства ресурсов достаточно лишь одного, максимум – двух зданий. Лишь редкие полезности требуют длинных цепочек, выстроенных из множества домиков. Помимо стандартных еды, стройматериалов, ди инструментов в списке вещей первой необходимости появились вещи обихода, необходимые жителям вашего поселения: швабры, одежда, всякие ненужные прикрасы для дома типа петушка на крыше. Подобные вещи повышают уровень счастья населения, а вместе с тем и рейтинг города, очень необходимый для успешного развития. Другими словами, толковая экономика, как это ни грустно осознавать, перешла на второй план. Прежде всего необходимо удовлетворить запросы населения, будь то еда, защищенность, хорошие условия для жизни или, простите, швабры в каждый дом.

«База» теперь развивается быстрее, но от этого игре только

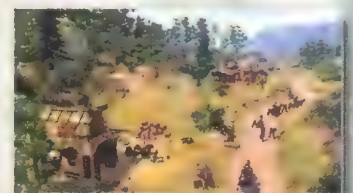
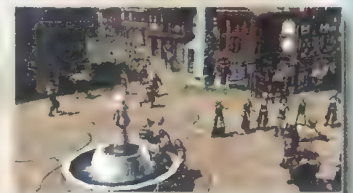
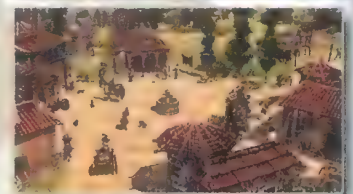
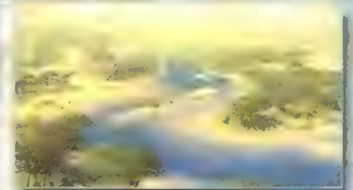
хуже. Любой, даже самый безмозглый градостроитель, должен очень постараться, чтобы развить селение, неспособное себя обеспечить. Даже если у него нет нормальных условий (неважный климат, неплодотворная земля, малое количество ресурсов в округе), ему никто не мешает повысить налоги, собрать дань с населения и закупить все необходимое у другого игрока.

Кстати о климате. Данное нововведение, пожалуй, самая интересная фишка Rise of an Empire. В зависимости от того, где вас высадит хитрый компьютер – на севере, в жаркой засухе или в нормальной климатической зоне – вы по-разному будете вести экономику. Естественно, что на снегу не вырастишь пшеницу, а в пустыне от рыбы можно найти разве что кости. Так что придется следовать естественным человеческим инстинктам и искать, что пожрать, полагаясь на собственную интуицию.

Зима-весна-лето-осень-зима

Интересно реализована и смена времени года. В период, когда светит солнышко, мож-





но преспокойно выращивать зерно и ловить рыбу. Но вот когда выпадет снег – жрать будет нечего – поэтому необходимо рационально распределять хавчик, чтобы зимой никто не сдох с голодухи. День сменяется ночью очень красиво: вечером жители возвращаются домой, включают свет в своих хижинах и уже через несколько мгновений город засветится множеством огоньков, которые погаснут во время их сна. А наутро все, как обычно, пойдут на работу, и так день за днем. Кстати говоря, особо «зарабатываться» им нельзя, иначе все погрязнут в каждодневной рутине и забудут про такое классное занятие, как продолжение рода. Время от времени нужно устраивать праздники на главной площади, где все будут веселиться, а заодно знакомиться друг с другом, заводить семьи.

Чем лучше развивается город, тем больше ваши жители хотят. Поначалу им достаточно лишь хлеба, да соли. Но потом им подавай хорошее образование, красивую одежду, уютное жилье да развлечений. И побольше-побольше-побольше!

ше! Дать им желаемое или нет – выбор за вами, но помните: недовольные жители точно также отнесутся и к вам, когда вы поднимите налоги.

Серьезные разборки в детском садике

Боевые единицы ограничены несколькими типами обычных военных солдат и осадных орудий. Перед нападением на город необходимо разнести в клочья стену, окружающую его. Но воевать здесь – последнее дело. К тому же все происходит само собой, при всем желании задействовать хитрые тактические приемы не удастся.

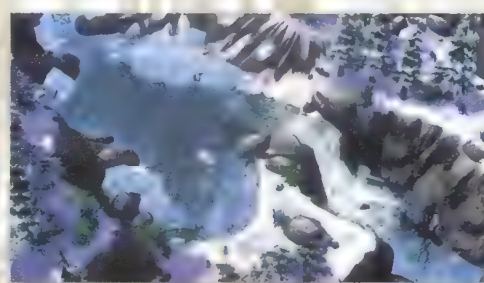
Здарова, «Поселенец»! А ты ли это?

Безусловно, возвращение к истокам Settlers удалось, но всего лишь на восьмерочку по нашей двенадцатичисленной системе. Воевать – особо не повоюешь, да и «Поселенцы» никогда не любили агрессию, бои в Settlers больше приносили эстетическое удовольствие от наблюдения за толкающими друг дружку человечками, нежели радость от победы в битве.

Упрощенная экономика возможно и пошла на пользу геймплею – развитие базы в разы проще и быстрее – однако не за то мы любим сериал. Как раз дотошные цепочки из ключевых зданий и постоянная нехватка ресурсов здесь были бы к месту. Социальные заморочки – ублажение собственного же населения и разделение их на статусы – затея интересная, но Blue Byte зря уделила внимание именно этому аспекту игры.

Зато наблюдать за всем этим очень весело: графика действительно очень красивая и качественная. Проработана анимация персонажей, их облики (в городе часто встречаются людишки разных социальных слоев, лица которых также разнятся). Озвучка – прекрасна! Следовательно, у прирожденных экономистов и вояк здесь дел немного, а вот любители от души отдохнуть и понаблюдать за развитием города, не особо вникая вглубь данного процесса, будет чем занять себя. Жаль только, что Rise of an Empire фанаты серии особо жаловать не будут, увы.

Саныч



Генерал	10
Графиня	10
Оскар	10
Секрет	4
Секретные технологии	2

ОЦЕНКА 8

Лучший способ предвидеть будущее –
изобрести его

(позиция компании Apple)



Секретные секреты засекреченных секретарей, или Лётный гороскоп



Воздушный боевик

[blazing-angels.us.ubi.com/
secretmissions](http://blazing-angels.us.ubi.com/secretmissions),
[http://ru.akella.com/Ga-
me.aspx?id=1850](http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1850)

Разработчик:

Ubisoft, www.ubi.com

Издатель:

«Акелла», www.akella.ru

Рекомендуемые

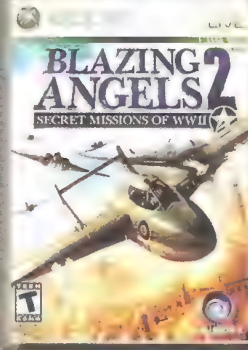
системные требования:

Процессор: Core 2 Duo

6320 / Athlon X2 4000+

Память: 2 Гб

Видео: 256 Мб



**Альтернатива рулит.
Даже во Второй
Мировой!**

Сулят ли звёзды успех игре Blazing Angels 2. Читаем гороскоп. ☺

Водолеи, готовьтесь тушить пламя – разноцветный дым праздника, которым встречает нас игра, скоро сменится копченым дымом войны.

Действие происходит на лётном шоу, где, уже будучи ветераном, наш герой сидит за штурвалом своего самолета. Классная фраза запоминается и настраивает на боевой лад: перед показательным выступлением мы слышим голос ведущего шоу: «Посмотрим, на что еще способен этот старик!». И это здорово стимулирует!

Именно так начинается наш флэшбэк в военное прошлое длиной в 18 миссий. А миссии эти отборные, как оливки на

экспорт: здесь нам придется держать оборону Красной площади, морозиться в Арктике, жариться в боях над легендарными пустынными пирамидами, тихошно «пасти» немецкие отряды, тырить секретные материалы и сидеть на «хвосте» у поезда. Правда и тухловатых оливок есть пара штук – разные нелицеприятные задания на время и выносливость: съесть искомое количество вражеских летучек, проколбасить и не убититься в течение определенного количества времени и т.д.

Рыбы упорно молчат о концепции игры. Да, тема альтернативной истории II Мировой уже выкатилась на себе немало проектов. Вот и в BA-2 (в противовес первой части, которая стремилась к достоверности событий) разрабатывается миф о том, что фашистская Германия тайно занималась разработкой ОМП (оружия массового поражения) и секретной во-

енной техники (кому интересно, ищите книгу Вальтера Шика и Ингольфа Мейера «Секретные проекты истребителей Люфтваффе»).

Фашистские асы должны были стать непобедимыми машинами уничтожения. А значит и у США (ну а у кого же еще) для них был припасен в рукаве козырный валет в виде элитного подразделения летчиков. Собственно за них и играем.

Овны настригли с себя не просто мешок овчинки, достойной выделки, а настоящее Золотое Руно. Графика игры поражает: красивые леса, поля и реки, города, восхитительное небо, натуральные облака и безумно красивые летучки. Смотрится всё замечательно как с высоты птичьего полета, так и при полном приближении к земле. Нет проблем с привычной размазанностью текстур. Однако взрывы после Lost Pla-



net выглядят очень блекло. Да и звук чуть хуже, чем картинка.

Вообще же, здесь нас ждет бесконечный экшен, эдакий «перпетум мобиле» — вечный двигатель, вокруг неизменно стоит жара. Кому понравилось, как герои фильма Star Wars атаковали на лету вражескую цитадель, те «оттянутся» в этой игре по полной программе.

Тельцы, в смысле геймплейные аспекты игры — действительно, по-телецки крепки. Здесь царит тотальный unreal'изм происходящего, даже притом, что дан выбор «аркада/симулятор» (найдите 10 отличий ☺)

Близнецы или клоны? Сюжет подается в виде комиксов, что вообще-то порядком поднадоело, но в данном случае номер прокатил. Ну и куда же без тётки (заколебавшая сложностью миссия с поездом).

Раки славны клешнями, а BA-2 — напарниками. Да-да, это squad-based экшен, то есть командная игра. Правда управлять партнерами толком нельзя, да и авторы не потрудились наделять их характерами, потому отношение к «веселой троице летунов» пренебрежительное.

Львы воздушных морей блещут разнообразием. Всего в игре около пяти десятков различных видов летательных аппаратов с возможностью апгрейда на вырученные от заливхватского прохождения очки. Правда не ждите от них двух вещей: разнообразной прокачки и крутой физики поведения.

Девы восторженно рукоплещут и бросают чепчики вверх — прокачанный по-полной самолет с тяжелым вооружением и броней — гроза всего враждебного. Любителям хардкора лучше не апгрейдиться. Вот поставите вы ракеты, и играть станет на порядок легче. Оно вам надо? ☺

Не только Девам, но и другим знакам, понравится индикатор загрузки в виде хронометра — мелочь, а поразительная!

Весы уверяют — баланс игры не имеет серьезных перекосов, а прохождение идет по принципу «Основная Задача» — «Дополнительные задачи». Впрочем, чаши весов с точки зрения сложности постоянно колеблются — иногда невозможно пройти какое-то место (уже упомянутый паровоз так заслуживает 8-этажных эпитетов ☺), а иногда можно проскочить весь бой на одном «фыюить!»

и не заметить. Кстати, жать все время «на газ» не прокатит — иногда нужно лететь ме-е-дленно и низко.

Скорпионы жалят наповал в кусочек мультиплеера: одиночка, группа, кооп и несколько других весьма неплохих видов сетевых потасовок.

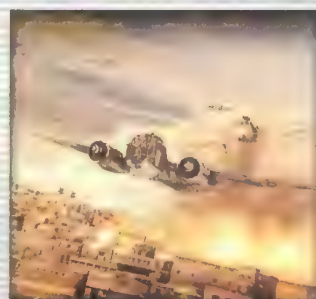
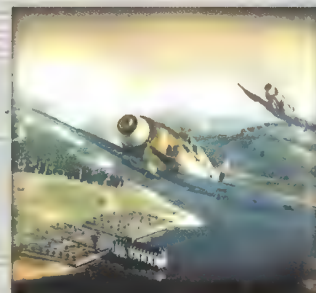
Стрельцы могут неплохо пострелять в битвах с необычайными боссами. Чего только стоит гигантский кабачок — дирижабль (рецепт приготовления спросите у Дев ☺).

Козероги готовы забодать игру из-за ее недочетов. Самый главный — управление. Клава + мышь — плохой выбор, лучше уж оставить только раскладку. Идеал — купить джойстик. Иначе, пройдя миссию, в конце можно въехать в пашню и некрасиво взорваться. Не радуют и чекпойнты.

Астральный вывод:

Вторая часть игры оказалась красочнее, наглее и фантастичнее, чем первая. Перед нами — аркада далеко не на один вечер, сделанная качественно и добротнo. Играть в нее не скучно, а с недочетами вполне можно ужиться.

Почётный звездочет
—=Napalm==



Графика	10
Звук	11
Сюжет	7
Управление	6

ОЦЕНКА 10



TRANSFORMERS THE GAME

Фигня в поддержку
трансформеров

Разработчик:

Dream Works

Издатель: Dream Works

Издатель у нас:

«1С Украина»

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 1,2

Память: 512 Гб

Видео: 128 Гб



ГЕНЕРАЛ
ГЕНЕРАЛ
ГЕНЕРАЛ
ГЕНЕРАЛ
ГЕНЕРАЛ

ОЦЕНКА

8

40

12/15/2007

Ещё немного денег ради трансформации

Уверен, даже самый последний ламер знает, видел или хотя бы слышал хоть какую-то информацию о трансформерах. Для тех уникалов, кто не шарит даже этого, поясню – на далёкой-далёкой планете, далеко-далеко в Галактике бушевали роботизированные войны. Большие железные машины со способностью трансформации били друг друга всеми подручными средствами и стреляли из мощных лазеров. И причём не просто били, а били с великой целью – победить ради Куба! Куба, что сотворил всех трансформеров!

Одна группа злых и нехороших роботов называлась Десептиконы, и возглавлял её милашка Мегатрон, а вторая кучка добрых и правильных трансформеров величала себя Автоботами, и лидером у них был Оптимус Прайм. Само собой, что по старой доброй традиции, хорошие навешали плохим люлей и выкинули их с Кибертрона. Но плохие ничего не забыли, и через некоторое время вернулись. Короче говоря бла-бла-бла и всё такое – это великое эпическое проти-

востояние было описано в суперкультовом мультсериале «Трансформеры», обыграно в множествах компьютерных игр, отображено в сотнях видах детских игрушек, и в самом финале выведено на большие голубые экраны телевизоров и белые полотна кинотеатров в довольно неплохом фильме с уникальным названием «Трансформеры».

С учётом того, что финал состоялся в 2007-ом году, и денег заработал не мало, очень жадными сотрудниками компании **Dream Works** было принято решение, выпустить несколько вспомогательных электронных игр – для забастывания лишних вечноезеленых долларов у честных фанатов больших, меняющих формы, роботов. Сказали – сделали, первой была игруха от Activision, в которой мы могли побегать почти всеми героями фильма, и на фоне абсолютно отстойного антуража, тупо избивать всех кого не лень. Фигово, верно? Вот и я думаю, что не сильно классно.

Особенно если учесть, что вдогонку к первой металлоло-

мобойке была выпущена вторая шпилька, о которой я собственно и хочу немного написать – **Transformers – Creative Studio**. Почему немного? Да потому, что говорить тут особо не о чём – игра представляет собой полный набор роликов, картинок, обоев, скриншотов и прочего фан-арта, посвященного фильму «Трансформеры». Плюс мини-игры на тему всё него же любимого. Плюс детальное описание каждого робота, и возможность создания «типа своего» комикса (хотя, как это точно делать, я честно сказать, не допёр ☺). Плюс набор улыбок от разработчиков. Всё.

Если кому-то ещё до сих пор не всё понятно – объясняю прямым текстом – если ты супер-пупер-друпер фанат трансформеров, то беги за этим диском и играй в мини-игры по определению массы и скорости любимых трансформеров. И времени не теряй! Ну, а если нет, то переверни лист, и читай журнал дальше – разговор об этом фанат-наборе закончен.

животное

вчора...

сьогодні...

завтра!

Професійно про
мобільну та цифрову техніку

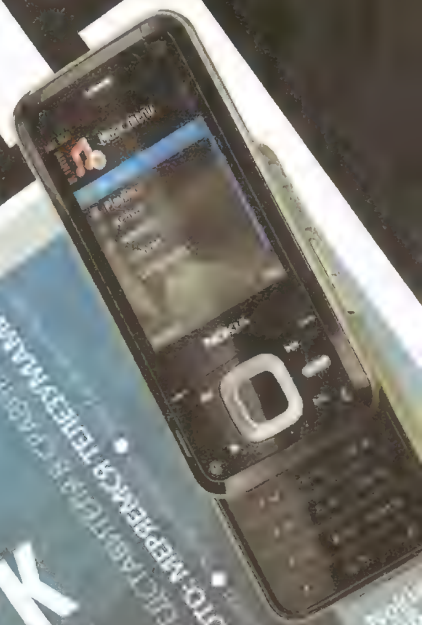
МОВІЛ

МОВІЛНА
ПЕРЕДАЧА
ДАННИХ

**ІМІДЖ
НОУТБУК**

ІНІЙ ПОМОЦЬНИК

DIGITAL PHOTO: МЕРЕЖКА ТА ТЕЛЕЗІОННИЙ
ІНТЕРНЕТ





Он — это Смерть

Он никогда не знал родительской ласки, и не понимал, что такое — радости детства. Он никогда не был ребёнком, и никогда не испытывал обычной человеческой любви. У него не было привычного людскому уху имени, а его отцами являлись сразу пять человек. Пять ужасных, жестоких преступников. Он был уникален.

Идеальный убийца, выращенный в пробирке после тщательного и жесткого подбора нужных генов. Бескомпромиссный, хитрый, умный, быстрый, сильный киллер, с лысой головой и лилией на рукоятке пистолета. Страшное оружие в грязных руках. Он никогда не ошибался, он всегда выполнял данные ему задания, вне зависимости от их сложности, он всегда был на шаг впереди преследователей. Он был лучшим убийцей ICA (International Contract Agency), Агентства, занимающегося уничтожением определённых личностей по цепочке высокооплачиваемому заказу. Он никогда не создавал лишних проблем. До того момента, пока не задумался о цели своего существования. Пока серьёзно не задумался. Пока не повернул всё вспять. Пока

не пошёл против своих создателей. Пока не начал делать всё по-своему. Его называли Хитмэн, и о нём моя история.

Он не промахивается

Созданный в 2000-ом году датской компанией IO Interactive, главный герой одноимённой игры — лысый, атлетически сложенный, наёмный убийца Hitman, с глазами цвета голубой стали, за несколько дней покорила миллионы геймеров во всём мире. Его стиль, его манеры, его история, его жизнь — стали для многих символом игрового века. Этим и воспользовались хитренские датчане — не давая пламени интереса к убийце с лилией угаснуть, они регулярно, вплоть до нашего с вами времени подливали масло в огонь. В 2002-ом вышел Hitman 2: Silent Assassin, в 2004-ом Hitman: Contracts, и в прошлом 2006-ом году — Hitman: Blood Money. Каждая игра пользовалась хорошим спросом и большой популярностью, и именно поэтому, в будущем 2008-ом году, последовательные парни из IO Interactive планируют выпустить ещё одну, пятую игру серии. Вот только название и сюжет

будущего проекта держатся в таком секрете, что даже сами разработчики не до конца знают, что происходит на их рабочем столе. Гм, ну поживём-увидим, тем более что ждать осталось совсем немного, если конечно пиарщики компании нам грубо не наврали. Ну а пока, если кто-то совершенно случайно не в курсе событий, произошедших с Хитмэном в уже изданных четырёх частях, я кратко передам основные детали, чтобы ты хотя бы немного был готов к приходу «сорок седьмого». Правда, если он действительно придёт, моя информация тебе вряд ли поможет.

Выращенный гениальным подонком, доктором Орт-Мейером, после пятидесяти лет экспериментов, проб и ошибок, Агент 47, или же Хитмэн, стал образом и подобием человека будущего. По мнению Орт-Мейера, конечно же. Обладающий тонким умом, стальными мышцами и отличной реакцией, Агент 47 использовался доктором, исключительно как орудие уничтожения. Помимо заданий Агентства Интернациональных Контрактов, Хитмэн выполнял и личные задания Орт-Мейера, связанные с устра-

нением не угодивших доктору субъектов. Единственным маленьким просчётом гениального негодяя, впоследствии стоившим ему жизни, было наличие у Агента 47 собственного разума — некоего подобия человеческого самосознания, позволяющего ему самому определять правильность тех или иных действий. Именно поэтому он и стал лучшим убийцей, и именно поэтому доктор Орт-Мейер всеми силами стремился создать Агента 48 — клон-убийцу, обладающего всеми боевыми качествами Хитмэна, но абсолютно преданного Орт-Мейеру. Именно на этом тщеславный доктор и погорел — осознавший суть бытия и кошмарность своих поступков, Агент 47 в финальной схватке уничтожает Агентов 48 и своего папочку Орт-Мейера.

После этого Хитмэн пытается отдалиться от всего и поставить крест на своих преступных действиях, уйдя в тень. Но не тут то было — он забыл, но его не забыли. Старые клиенты Агентства, новые враги, таинственные личности — все они тем или иным образом не дают «сорок седьмому» уйти от дел. Он вынужден вновь брать в руки снайперскую

винтовку с удавкой и выполнять заказы. И исполнять их. А потом убивать заказчиков. Или просто уничтожать всех. Или спасать одних, убивая других. Жизнь Хитмэна – замкнутый круг, из которого нет выхода. И очень скоро он сам поймет это. Однако, благодаря исключительно набору генов, эмоции не являются решающим фактором для идеального убийцы. И Хитмэн продолжает убивать, параллельно вынашивая свой план окончательного «ухода» из цивилизованного мира. Вот только когда он произойдет – неизвестно.

Ключевая особенность игр серии – маскировка и мастерское переодевание Хитмэна для успешного выполнения задания, используется генетически созданным убийцей с виртуозным мастерством. Он становится официантом, охранником, бойцом S.W.A.T. и т.д. и т.п. Чем тише и бесшумнее Хитмэн действует, тем меньше он становится узнаваем врагами, и тем легче ему выполнять свои миссии. Кроме стандартных ножей и пистолетов, Хитмэн использует всевозможные подручные средства для устранения своих жертв, очень часто выдавая свои убийства за несчастные случаи. Именно поэтому он до сих пор остаётся неуловимым и неузнанным.

Главным помощником, и в некотором роде напарником Хитмэна, является деловая Диана Бернвуд – оператор Агентства. Она помогает Хит-

мэну, выдавая подсказки ему по радио, направляет его во время заданий, а после краха Агентства во всем помогает «сорок седьмому», и даже спасает ему жизнь. Разработчики постарались сохранить интригу до конца – вплоть до последней части игры Hitman: Blood Money, Диану нельзя было увидеть в лицо – она была неким подобием Ангела-Хранителя Агента 47. Её собственная жизнь не раз висела на волоске, но каждый раз Диане каким-то образом удавалось уйти от смерти. Персонаж мисс Бернвуд очень и очень неоднозначен, и я уверен, несмотря на все то, что с ней сделали разработчики до этого времени, в новой игре серии Диане будет отведена одна из главных ролей. Почему я так думаю, не спрашивай – просто предчувствие.

ОН В КИНО

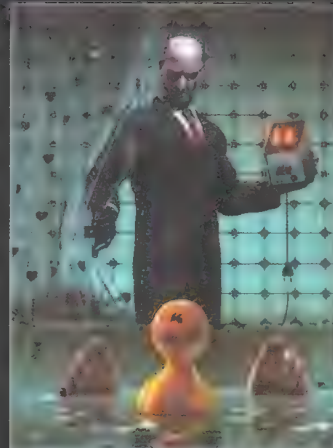
Но следующая игра серии пока только планируется – нет не одного официального пресс-релиза, или хотя бы половины скриншота из пятой части походов Хитмэна. Зато уже в следующем месяце (если не будет очередного переноса) на большие голубые экраны выйдет кинофильм, посвященный приключениям Агента 47. История сей киноленты с Тимоти Олифантом и Ольгой Куриленко, не так светла и безоблачна как у её успешных игг-проработательниц. С самого начала из-за отсутствия четкого сценария и нормального режиссёра (не идиота Уве Болла), на самой идее кинофиль-

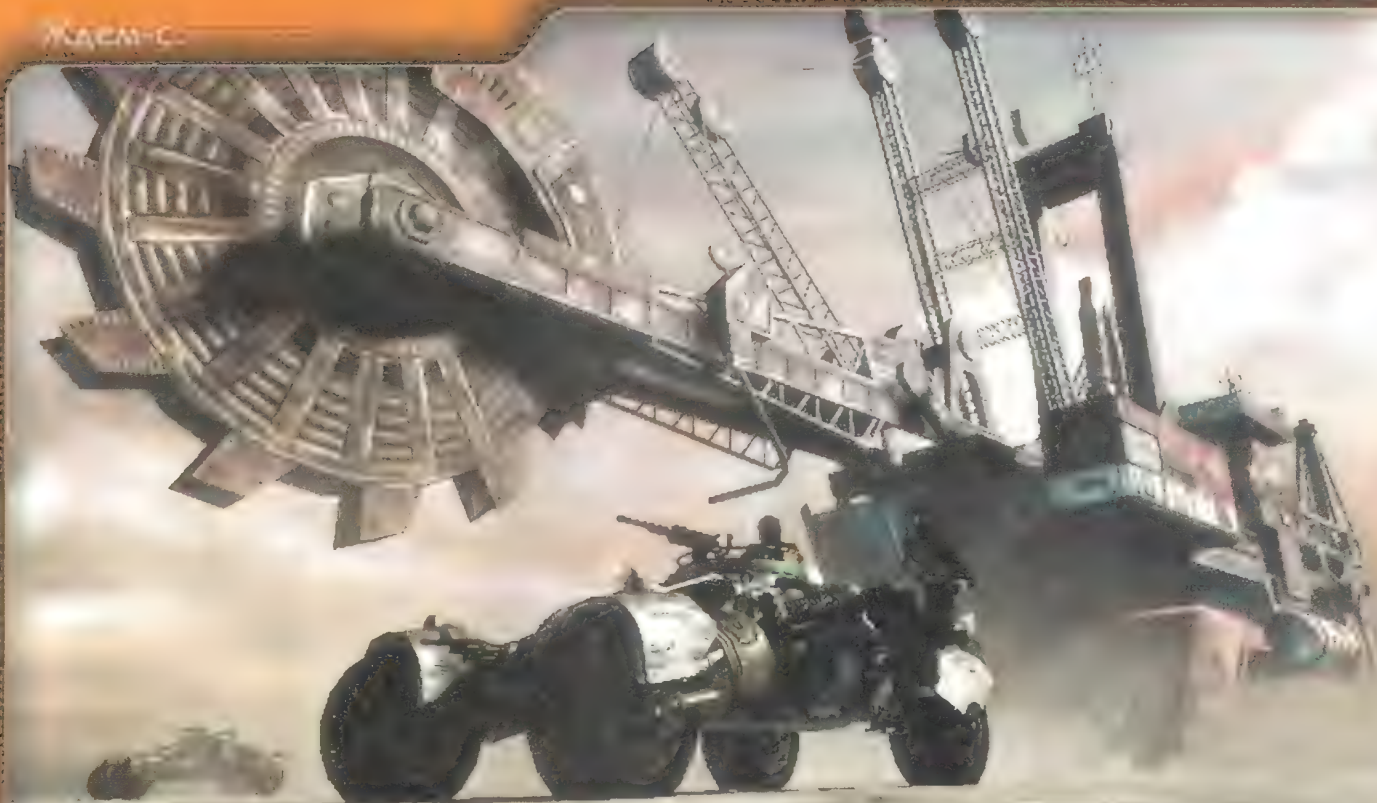
ма чуть было не поставили крест. Однако, к счастью, ситуация быстро нормализовалась, Люк Бессон выступил продюсером, сценарий написали, режиссёра (Ксавьер Генс) нашли, и дело вроде бы пошло. Но недалеко – встал острый вопрос об исполнителе роли главного героя. Кого только не пророчили на роль лысого с татуировкой на затылке – и Вина Дизеля, и Джэйсона Стэхэма, и ещё парочку отрывных и моторных, но повезло не им. Хотя конечно, изначально предварительная договорённость была таки достигнута с Марком Винсентом (настоящее имя Вина Дизеля), но в последний момент что-то там не сложилось, и хладнокровным Хитмэном стал именно Олифант. Хорошо это или плохо, мы узнаем очень скоро, но пока скажу всем – трейлеры к кинофильму мне понравились безумно, и на слишком молодое лицо Олифанта \Агента 47 (по сравнению с игрой), я могу свободно закрыть глаза. Думаю, и остальные смогут тоже. Так что, одели, строгие костюмчики и ждём! ОН идёт.

В заключение – о НЁМ

Убийца с лилией на рукоятке пистолета уникален. Он не похож на других «идеальных убийц», с пафосом отстреливающих людей сотнями. Нет, он молчалив, он спокоен, он опасен. И его любят за это. А если тебе что-то не нравится, то посмотри сюда, и над всем хорошенько подумай!

животное





Здоровая нездоровая планета

ИГРА

Action с элементами RPG
www.borderlandsthegame.com

Разработчик:
 Gearbox Software
www.gearboxsoftware.com
 Издатель:
 2K Games
www.2kgames.com

Дата выхода: лето 2008

Население растет такими темпами, что в скором будущем цивилизованное общество начнет активно заселять африканские пустыни и арктические ледники. А что делать — места-то нету и взяться ему неоткуда. Но представьте что будет, если ученые обнаружат планету, где присутствует кислород, сооружают мега-галактический корабль и все человечество разом переселяется в «новый дом»? Люди станут жить дольше, места хватит для всех с лихвой, никакой тебе засоренности биосферы, никаких токсических отходов. Отличные условия для жизнедеятельности и роста населения, такую планету можно было бы назвать раем на земле. Но вдруг выясняется неожиданное...

Что же именно станет с людьми после глобального ново-

селья, нам поможет узнать компания **Gearbox Software** и ее супер крутой шутер **Borderlands**. После проекта **Brothers in Arms, Borderlands** — вторая самостоятельная разработка компании, которая на сегодняшний день находится в разработке уже около года. Однако обнародовали информацию о нем только сейчас. Признаться, это нечто! Если вы не хотите получить переполнение эмоциями и впоследствии обморок, просто переверните страничку ☺.

Pandora Tomorrow

И снова о сюжете. Лучшие умы человечества находят где-то на просторах галактики планету под названием Пандора. На ней есть кислород и запасы полезных ископаемых, поэтому ученые

долго не раздумывали и превратили поверхность Земли в галактический корабль. Мега-самолет помог жителям с переездом на новую планету и вскоре они зажили на ней полноценной жизнью. И все бы хорошо, если бы не одно «но».

На самом деле Пандора — громадное космическое чудовище тело, которое функционирует по-своему. Здесь не все происходит привычным для нас способом. Так, между временами года на этой планете проходят земные десятилетия. И кто знает, что здесь делается в теплые времена года, ведь заселили планету, когда была зима. С наступлением весны на планете проснулись все агрессивно настроенные животные. Брачный период, понимаете ли, все на нервах, а



тут столько новых и неизвестных живых организмов (людей). Одним словом, коренное население Пандоры в панике.

Первоклассный экшен

Проехать сотни тысяч и пройти десятки километров, выполнить множество квестов, завалить не одну сотню монстров и мутантов, прокачать главного героя, – вот неполный перечень того, что нам предстоит сделать.

Пандора в десятки раз больше Земли, поэтому бродить по всей планете пешком – самое натуральное безумство. Квесты и задания беспорядочно разбросаны по разным частям планеты и, чтобы добраться до них, необходим транспорт. Mercedes и BMW остались на грузопассажирском авианосце «Земля». Здесь же придется умирить эмоции и довольствоваться небольшими ржавыми автомобильчиками

ми, с ног до головы оборудованными огнестрельным оружием. Садимся в тачку, и вперед – по бескрайним дорогам, пустыням и длинным пещерам.

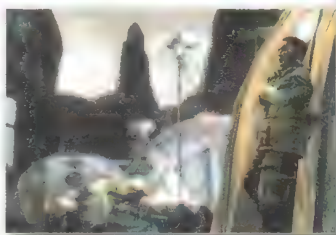
Borderlands по своей механике – шутер. Но также, как в «Биошоке» здесь присутствует RPG-составляющая. На протяжении игры нам предлагается прокачивать и всячески развивать персонажа. К сожалению, разработчики об этом пока говорят мало.

Умная генерация

Интересной особенностью Borderlands является наш арсенал. О нем просто невозможно не упомянуть, ибо такого абсолютно никогда не делали. Перечислять оружие я не буду, и вот почему: пушек в игре всего... 500000 единиц. Ничо так, правда? Вот что об этом говорит сам глава Gearbox Software: «Возьмите все пуш-

ки, которые вы видели в современных шутерах за последние десять лет, умножьте их на два, и у нас все равно будет больше». Вы представьте, сколько времени нужно будет потратить, чтобы изучить ВЕСЬ игровой арсенал? И это вовсе не иллюзия, разработчики раскрыли секрет такого успеха. За это отвечает их новая технология, которая самостоятельно генерирует контент в игре. Игра сама выбирает тип патронов, калибр, дуло, внешний вид пушки, дизайн и все остальное. Генерируется все на лету, никаких заранее подготовленных скриптов. Так что проблем с разнообразием оружия не предвидится ☺. Причем местность в Borderlands генерируется по такому же принципу. Согласитесь, это очень круто. На словах, но так ли это будет на самом деле? Проверим.

Козырем, среди тонн новизны, являются масштаб и ат-





UCPL
UKRAINIAN CYBER PROFESSIONAL LEAGUE

УКРАЇНСЬКИЙ ВІДКРИТИЙ КІБЕР КУБОК

www.ucpl.com.ua

ОГО!!!

ТЕХНІЧНИЙ
ПАРТНЕР
КІБЕРСПОРТУ
В УКРАЇНІ

Асоціація
UCPL є офіційним
Федеральним конкурентом
лиги Європи



ОФІЦІЙНИЙ
ПАРТНЕР



ОФІЦІЙНИЙ
ПАРТНЕР



ОФІЦІЙНИЙ
ПАРТНЕР



ОФІЦІЙНИЙ
ПАРТНЕР



Мераспорт



5



Перший Національний



НТН



ТЕТ



kiss



РУССКОЕ
РАДИО



ОРА



ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ПАРТНЕР



ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ПАРТНЕР



ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ПАРТНЕР



ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ПАРТНЕР



merasport



Camera



mobile.pc



КОНТРАКТИ



Time Out



СМС



НРАЖКА





мосфера Borderlands. Кто бы что ни говорил, но происходящее на экране действительно смотрится зрелищно. Когда вы едете по бескрайней пустыне, отстреливаясь от мародеров, затем где-то сворачиваете в пещеру, там вам встречается гигантское существо и начинает вас преследовать, когда вы посреди ночи как можно тише и быстрее пробираетесь через секретные базы, то экшен на ваших глазах полностью меняется. Это просто неопишимо. Чтобы хоть как-то понять и представить себе то, что описано в этих строках, нужно хотя бы посмотреть игровой ролик. И поверьте, вы будете в восторге.

Красота требует комп

События в Borderlands носят научно-фантастический характер. При этом во время выполнения практически

каждого квеста, нас ждет по-настоящему захватывающий экшен – перестрелки, взрывы, пыль. Выглядит это безобразно безупречно.

Уже сейчас, почти за год до релиза, можно оценить Borderlands. Это яркая, динамичная, очень красивая игра, которая и в 2008 году будет выглядеть современно. Дизайнеры и Gearbox Software подготовили множество увлекательных локаций, которые абсолютно не похожи друг на друга и таят в себе не один десяток секретов. Мы побываем и в огненно-оранжевых каньонах, и в иссушенных пустынях, и в скользких пещерах, полных тьмы и ужаса. Про инопланетных тварей и вовсе можно промолчать: их много и все в них проработано до мельчайших деталей, взмахи десятиметровыми крыльями просто не дают возможности оторваться от монитора.

В плане физики сейчас очень сложно что-то говорить. Из того, что Gearbox представили публике и прессе, ничего толком вывести нельзя.

Post Scriptum

Несмотря на то, что релиз игры был запланирован на лето 2008 года, Borderlands смотрится молодцом. Замечательная графика, потрясающая анимация, невероятные масштабы, полмиллиона видов оружия, неопишемое действо... Затаив дыхание, будем ждать новых подробностей и известий от Gearbox Software.

Dexter



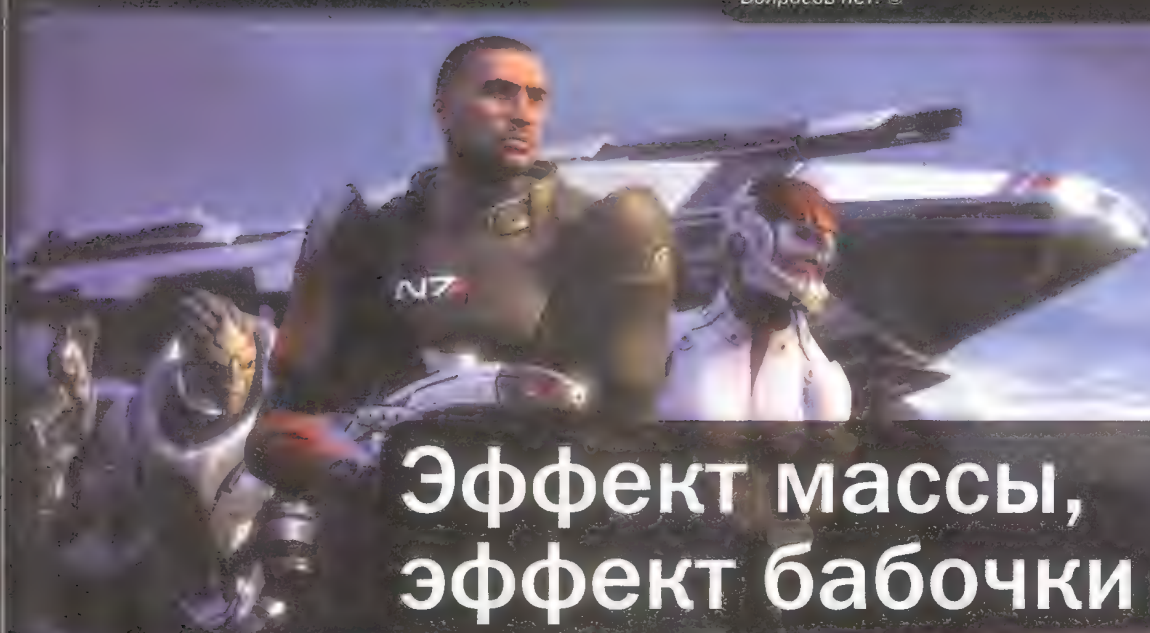
Зроби сюрприз друзям, коханим людям або шефові! Замов для нього Будь-якого контенту "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажи F і за ним номер абонента у форматі 80XXXXXXX, даний номер повинен належати МТС, JEANS, EXOTEL, Мега, наприклад: 6104739603 F 80591234567

Век пиратов  6100887603	Танковые силы: Последняя  6100874603	НогоВипр  6100878603	Волшебные крылья  6100877603	Монгол  6100866603
Космический рыцарь  6100879603	Нападение галактики  6100876603	Жестокий Жнец  6100799603	Оружейная пихорадка  6100806603	Muvroх  6100818603
Работящий Дев  6100880603	Source Strike  6100886603	Молекула  6100885603	Smilines: Влюбленные сердца  6100888603	Операция: Hammer  6100872603
Age of Heroes IV: Кровь и сумрак  6100850603	Шары Рональдиньо Гаучо  6100853603	Уличный Футбол Рональдиньо  6100854603	Калифорнийская резня бензопилой  6100863603	GWM: Guns, Wheels & Madheads  6100847603
Поле Чудес  6100861603	День высадки в Нормандии  6100823603	Четверг, 12-е  6100864603	Код Апокалипсиса  6100865603	Группа Зета  6100849603
2007 ИИФ Чемпионат Мира  6100838603	Кодовое имя Хаос  6100824603	Мертвая Вода  6100825603	Блэк Джек  6100869603	Последний экзамен  6100848603
Артур и Минилути  6100835603	Охотник на призраков  6100870603	Азиатский Джекпот Лас-Вегаса  6100875603	Один к пяти  6100873603	Глобальное потепление  6100837603
Мотогонки на бездорожье  6100843603	Судку: Умственное Развитие  6100809603	3-D Побег  6100813603	Волк и Семеро Козлят  6100836603	Карлик Нос  6100842603
Трудно быть богом  6100846603	Badaz Poker  6100801603	Булуппи  6100812603	Корсары  6100845603	Приключение Тарзана  6100844603

Іди на WAP! - WAP.ETOBOVA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

Тень живет лишь при свете (Ж. Ренар)

BioWare – это знак качества в мире RPG. Вопросы есть?
Вопросов нет! ©



Эффект массы, эффект бабочки

MASS EFFECT

Next-gen-
RPG/тактический
боевик/фантастика

www.masseffectbio.com

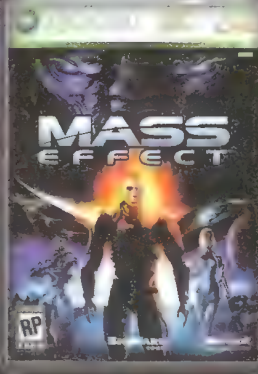
Разработчик:

BioWare

www.BioWare.com

Состояние: версия для
Xbox360 – в печати

Почетный титул: самая
ожидаемая RPG



Масса/Объем =
(Объем/Масса) 17

будущее наступило (то бы мог подумать)! В XXIII веке открыт феномен загадочной энергии, влияющей на все процессы во Вселенной. Название ему – Mass Effect. Шутки с ним плохи: человечество открыло прямую дорогу к тотальной аннигиляции, очередной цикл которой приближается как раз в сюжетном время.

А пока народ не догадывается о возможных последствиях, происходит социальное исследование космоса, налаживаются связи с инопланетными расами.

Сюжет игры устроен «классическому капитану» корабля «Нормандия» по имени Шепард (его пол, вид и расу выбираете вы в специальном генераторе). Кроме того

можно выбрать расу главного героя (3 варианта).

По сюжету Шепарда ждет сюрприз – секретный спецоператив его конкретно «посылает» для личного принятия в Посвященные, он (она/оно) должен пройти профтестирование: «пойти туда, не знаю куда, принести то, не знаю что».

А если серьезно: есть планета, на которой торчит маяк. И маяк есть, кукла с супер-жизнями. И Шепарду надо их достать. Он слишком поздно проснется, что никакого маяка нету, а все это – западня. И вернется, чтобы набить морду предателю. И обнаружит, что он убил. Интересно, да? ©

Сложный выбор ответственной роли

Из толпы соратников к Шепарду прилипает парочка

Зендедей, действующих по литературному принципу: «На левом плече сиди! Чертюк! На правом – ангелочек, и оба что-то советуют». Это чрезвычайно интересная фишка, примерно как Black&White.

Каждый из них будет предъявлять аргументы и контраргументы, всячески провоцируя вас. К счастью, каждого советчика можно не только выслушать, но и грубо заткнуть в стиле «Shut da f** up!». Причем дело может доходить до мордобоя! Да! Теперь не нужно выслушивать длиннющие диалоги (всего треп озвучен и превосходно синхронизирован с мимикой и жестами).

Но главное – придется думать, что делаешь и говоришь сам! Чисто косметические диалоги – фтопку. Ведь здесь, как в культовом «И грянул гром» Рэя Бредбери или





фильмах «Беги, Лола, беги» и «Пророк»: меняется буквально все, стоит только что-нибудь сделать.

В целом же, выбор (Миротворец или Губитель Мира) уже не будет таким полярным, не будет иметь оттенки. Связка «Действие игрока – Реакция NPC и мира» проработана капитально. Отношения местами будут очень напоминать TES4: лстыть, угрожать, давать на лапу, убеждать и т.д. – таково взаимодействие с окружающими. Плюс как вариант – любовь-морковь с NPC.

Автостопом по Галактикам

В целом, расовое разделение отчасти напоминает обычную космостратегию.

Protheans – как испарились, так и появляются в мире.

Quarians – кибернетические организмы, бывшие рабы, завоевавшие себе победу и перемелившиеся куда подальше. В итоге – раса обожженная, постоянно атакуемая. Технологично выглядящие Quarians по сути – мусорщики. У Turians по жизни идет война со всеми, при этом раса жестко дисциплинирована и характеризуется масштабностью атак. И это далеко не полный список рас!

Вверх на звезде...

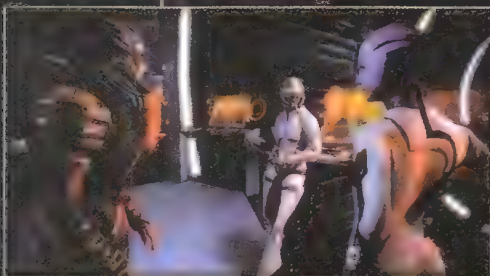
Смысл геймплея заключается в том, чтобы решить, куда двигаться дальше по сюжету, выбрать объект или небесное тело – планету, астероид или оживленную станцию (есть несколько сотен!), и лететь туда. По пути нам встретятся заброшенные миры, корабли-призраки, много странностей и загадок. При этом одна планета может по-

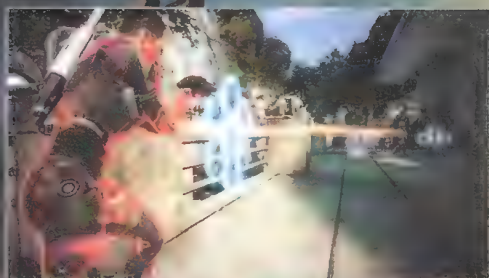
зволять событиям стать ключевым и другой. Прилетели на место – высадились с корабля и поехали на симпатичном танковом броневике исследовать, атаковать и смеяться от не очень дружелюбных обитателей планет.

Для команды предусмотрено три типа специализации: боец, техник и биотик (а точнее, антибиотик ☺). Смесь функций всех трех типов позволит добиться редких сочетаний.

Суть бойца ясна, техник причудает механизмы, взламывает сети, перепрограммирует врагов на нашу сторону и занимается техзащитой. Биотик – это темный маг, он не темный джедай. Пользуется киберпанковскими имплантатами и месит гравитацию, как тесто.

Кстати о Star Wars – Mass Effect обещает стать КОТОР-





...иногда самим из себя. А...

Авторы выдают секрет — прохождение только лишь сюжетной линии займет 20–40 часов. Если же выполнять все квесты, то получите новую «Бесконечную Историю», которую будет обеспечивать постоянно обновляемый контент и квесты от авторов.

Burning Milky Way

Используя абилки, отдавая приказы в духе GRAW и SWAT, переключаясь между соратниками, игрок примет участие в боях по принципу тактических боевиков — модно, и этим горд даже новый жутик Jericho.

Предлагается два стиля боя — шпалтаймовый и тактический, в котором игрок может манипулировать паузой сколько угодно часто — вплоть до пол...

...ого перехода в режим...

Необходимым элементом тактики будет использование укрытий и объектов на локациях.

В общем, принцип боев — гуртом и батька легче бити. Сбалансирование разных типов в отряде — залог успеха.

Оружие, боеприпасы, броня и броневилок можно будет богато модифицировать и апгрейтить.

Что касается других технических данных, то разрушаемость и интерактивность будут частичными: что-то декоративное, а что-то — нужное для геймплея.

Коробочка крохотных революций

Не грустите, что релиз пока что на Xbox360. Все Xbox-хиты р...

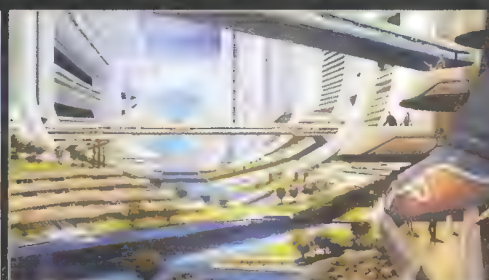
...и слишком поздно портируются. Причина: довод разработчиков, надежная забота о геймерах.

Мы увидим огромные миры, глубокую и широкую ролевую игру с сугубо индивидуальным...

стилем прохождения для каждого игрока, качественную графику и увлекательную атмосферу. Здесь выбор будет заключаться не в примыкании к темным или светлым силам, здесь важно будет принять взвешенное решение.

Ух ты! ©

==Napalm Effect==



Зробити скріншот дружок, похитати людину збоку шефок! Замовляй для свого мобільного контенту 3М ДИНАМІТ! Після коду контенту надішліть F12 на номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, де NNNN номер мобільного на який МТС, JEANS, EKOTEL, life! надішлять 5100739003 F 39501234567

Мифические джунгли 6100780603 	Ночная сказка 6100773603 	Охота на Детей Смерти 6100779603 	Чикагские войны 2 6100777603 	3D Speedway 6100797603 
Танковые силы 6100787603 	Магические войны 6100784603 	Сумасшедшие ангелы 6100782603 	Пляжные развлечения 6100781603 	Кубок Фуфа по прыжкам 6100804603 
Pendekar 3G 6100792603 	Кварки 2 6100783603 	Китопов 6100789603 	Механизм X 6100788603 	Приключения Морта и Фила 6100795603 
Сказания рыцарей: земля горячи 6100808603 	Утка Берти 6100793603 	Монстры-грузовики 6100791603 	Чистильщик - Красный Клов 6100790603 	Морские сражения 6100811603 
CSStrike Mobile 6100776603 	Governator 2 6100771603 	Yellow Submarine 6100778603 	Битва за башни: Гнев Богов 6100769603 	Гонки по бездорожью 6100826603 
4x4 Экстремальное Ралли 2006 6100750603 	3D Экстремальное ралли 4x4 6100749603 	Люди X - Генетическая угроза 6100753603 	Move it 6100796603 	Badaz Blackjack 6100800603 
Призрачный гонщик 6100754603 	Обитель Зла - Секретный отчет 6100755603 	Потеряная планета 6100758603 	Техасский покер 2 6100802603 	Омаха покер 6100805603 
Воины Судьбы 6100757603 	Человек-Паук: Мастер Паутины 6100741603 	3D Need for Drift 6100742603 	Гадание Фуфа 6100803603 	Тюрьма 6100798603 
Волкодав 6100729603 	ЖАРА 6100731603 	Четвертая Печать 6100756603 	Мечи ярости 6100752603 	Священные войны: сыновья монаха 6100807603 

Іди на WAP! - WAP.ETOVOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

Тысяча и одна ночь ожившего далматинца ☺, или Чего не сделал Rob Zombie

— Все культовые проекты ушли в печать!
Нам нужны новые культы!

Napalm

DEAD ISLAND

Survival horror/action
<http://www.deadisland-game.com>

Разработчик:
Techland

Дата выхода:
2008 год



Новая DEADовщина

Chrom'отворцы и «Xpand Rally»-ездуны — компания Techland после могучего вестерна Call of Juarez (позже ставший первым бенчмарком для DX10) заметно взбодрились и возлагают радужную надежду на прелюбопытнейшую игру Dead Island, аргументируя это тем, что грамотных игр от 1 лица про зомби катастрофически не хватает.

Techland — любители звучных ярлыков: свою новую зомбиуминалку они нарекли **FPM — First Person Melee** (Рукопашка от первого лица). Заманчиво.

Схожести рекомендовано искать в таких вещах, как Condemned и DMoMM (битва подручными средствами) и... как ни странно может прозвучать — Far Cry! Да-да, действие игры произойдет на необычайно красивом острове. Мертвоходящих ампутировали из злобных лабораторий Resident Evil и трансплантировали прямо на курортную рекреацию. Интересная получается взвесь. Подробности — не за горами, а в следующем абзаце.

«Кроши, мочи...» (с) Зомби из S.T.A.L.K.E.R.

Хоп! А вот и следующий абзац. А значит — подробности! ☺

Герой очущается на острове. Один, как носок (второй носок традиционно потерялся). Что такое? Еще совсем недавно он вместе с женой летел на отдых. Летел-летел и прилетел. Она куда-то подевалась (и ей в этом кто-то помог).

Зато, чтобы скрасить скуку героя, ему в попутчики выделили немножечко зомби — полный остров! И ощущение «один против всех», нагоняет игроку во все места кучу страха.

Сюжет изначально напоминает Lost, а потом — хоп, и уже не напоминает! ☺

Остров твой: куда хочешь, туда и беги, что хочешь, то и делай. Причем быстро — а то зомбусы настигнут и устроят себе ланч.

Авторы гордо заявляют — в плане геймплея нас ждет открытый мир и абсолютно нелинейное прохождение. Поставили цель — как хочешь,

так ее достигаешь. Конечно же, будут направляющие задачи, без которых игрок реально потеряет нить. Но главная цель, по словам авторов — выжить! Плюс, расхожая нынче замануха: продвижение по игре будет изменять мир острова.

Свобода — это и хорошо, и опасно. Все помнят два ярких примера свободы: S.T.A.L.K.E.R. и Xenos. И если в первом просторы реализованы вполне достойно, то открытый мир «Ксенуса» — это мир, упавший сам в себя.

Дабы не мучить игрока бесконечными скитаниями по острову, авторы обещают изобилие транспортных средств (еще бы, ведь они собаку съели не только в экшенах, но и в «машинковых» играх). Хотелось бы верить, что эта задумка не попадет под фичекат, как уже к.о.е.-г.д.е. получилось...

Каково же будет удивление героя, когда он обнаружит, что зомби — далеко не единственная угроза на острове: имеются и другие «островитяне», которые также борются



за выживание, не гнушаясь никакими средствами.

И самое весёлое: на острове живут «эволюционирующие» зомби (Дарвин и труд – всех перетрут), значительно шустрее и смысленнее своих безмозглых сородичей (Preved Left4Dead). И, разумеется, ждем ядрёных боссов!

В общем – трям-здасьте: в игре намечаются элементы RPG. Это и диалоги с NPC, и побочные квесты, и взаимоотношения с группировками – «враг/друг/еда». Авторы сполна отсмакуют человеческие отношения на грани выживания.

Развернуться будет где – локации по доброй традиции Techland-цев становятся от игры к игре всё милее (движок тот же, что и в CoJ – чего добру пропадать-то?): побережье, пляжи, опустевший гостиничный комплекс, местные поселочки, джунгли и еще несколько спойлерных мест. И везде – они...

... Crashing their brains or removing their heads

(из фильма Shaun of the Dead о способах борьбы с зомби)

Главным достоинством игры обещает стать невиданный доселе уровень драк и глумления над зомби. Аргумент для цензоров более чем железный: зомби не существует, и зомби – зло (хотя их и не существует ☺). А зло должно быть наказано.

Инновационная система боя базируется на двух главных постулатах.

Во-первых, авторы разработали не только мощную секторную систему повреждений, но трёхслойные модели врагов: скелет, мышцы, кожные покровы. Зачатки этой технологии мы могли наблюдать в игрушке Vivisector. И на этом фундаменте зиждется возможность визуализации повреждений: режущее – отрежет, бьющее – проломит, ломает или размоет. И всё это в соответствии с классическими энциклопедиями зомбиборцев.

Во-вторых, физическая система и интерактивность окружения будут ориентированы на то, чтобы всё, что попадает под руку, смогло убедить зомби, что вы – не тот, кто ему нужен. Более того, здесь не просто будет подобрать дровеняку, но и спустить на волну зомби какой-нибудь бочонок и посмотреть на весело разлетающиеся во все стороны тушки, или поBioshockовски бахнуть бредущих в воде мозгоедов током, или порадовать их чем-нибудь взрывоопасным, а то и гурманскими химикатами. Здесь же ожидается масса пространственных и логических приколов, значительно увеселяющих геймплей.

Насчет AI: казалось бы, чего париться – у зомби интеллекта нет вообще. Но мы ведь с вами помним, что по островам бродит кто-то еще? ;)

Да, и еще. Отсутствие мультиплеера не идет долгожительству игры на пользу, но здесь этот минус будет компенсироваться нелинейностью и открытым миром. Посмотрим...

[В общем, я вам так скажу]

Два главных слова для разработчиков на данный момент – «реалистичность» и «выжить».

Эта красочно-тропическая игра будет ориентирована в первую очередь на фанатов творчества зомбических режиссеров Ромеро и Бойла. Ну и всех остальных, кто примкнет к рядам зомбижатвы.

Снесет крышу у игроков, снесет крышу у зомби. Руками игроков...

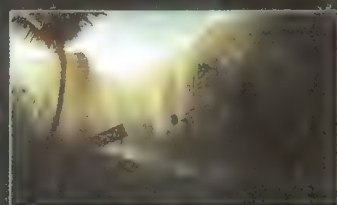
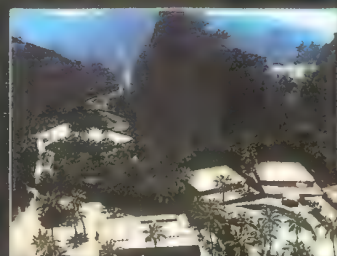
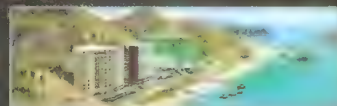
Читайте мой эпиграф: эта игра вполне достойна того, чтобы занять место в списке ожидаемых игр 2008 года. А почему бы и нет?

P.S. Так чего же не сделал Роб Зомби? Снимая фильмы о династии маньяков, он не снял ни одного фильма про зомби. Ай-яй-яй. ☹

Sun is shining! Weather is sweet! (Bob Marley)

Красота-то какая... Лепота... (Иван Грозный)

--Napalm--



Extreme Masters: и снова в бой!



СПИСОК КОМАНД

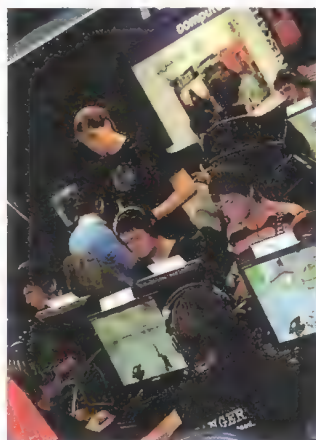
Zada, Agaming, US ALL ATTACK, Cybera ProTeam, Team IT
Active, OTS GAMING, Eternasoul Network, «Хорошие», eXtreme ukraine,
self, Five Elements, Line of Battle, HellRahim, IN-LAY, Power
kazz, RIA CAMPUS, RMO id.ua

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ



тел.599-66-12,
www.pristavki.com.ua

Вот уже около месяца национальная киберспортивная арена выглядит, как поле прошедшей битвы. Все вокруг напоминает об еще одном сезоне, уходящем в историю. Иногда в глаза попадают gosu виртуального мира, озабоченные тренировками. На полу валяются осколки мышек и кнопки от геймпадов, которые вместе с грамотами на стенах воссоздают в памяти самые яркие моменты из прошедшего сезона. И только полная пивная бутылка за столом сосед-



него компьютера в клубе, где еще совсем недавно тренировался величайший из прогеймеров, напоминает о том, что киберспорт это не только сражения и победы, но еще и горечь поражения, когда поверженный спортсмен забывает обо всем, даже о самом святом – о пиве... А ведь сколько их было, тех, чьи выступления на мировой арене обещали светлое будущее отечественному киберспорту? Сколько их ушло, чтобы никогда больше не вернуться? Печально, что тут говорить! Честь им и хвала, успехов в новых начинаниях, и благодарность за вклад в развитие всем нам родного движения. Уходят из киберспорта многообещающие варкрафтеры, квейкеры, анрилеры, покидают арену целые команды по контр-страйку. Только вчера сверкали на небосводе звезды «Маверилов», «Тризов», «КПД», мы помним о Чипе, Терминаторе, Эскимосе, не забываем о Фудесах... Но на небе постоянно зажигаются новые звезды! И нам с вами тоже пора идти своей тропой, ведь,



несмотря на слякоть за окном и чувство апатии, граничащее с депрессивным настроением, у киберспортивной жизни вновь появляется пульс.

Не так давно мы писали об открытии представительства ESL в нашей стране, и уже тогда можно было с полной уверенностью сказать, что данное событие разнообразит нашу киберспортивную жизнь различными турнирами и лигами с внушительными призовыми фондами. Сегодня уже не стоит далеко ходить за подтверждением этих слов. Одним из таких турниров стал Extreme Masters, украинская квалификация которого по дисциплине Counter-Strike 1.6 прошла в днепропетровской ESL-Арене «Campus Media Center» 27 октября.

На турнир зарегистрировались более 26 сильнейших команд со всех уголков нашей страны. К сожалению, многим из них не удалось почтить данное событие своим присутствием (свободные слоты достались другим командам). Несмотря на это, сенсациями тут и не пахло, ведь главные фавориты



БІЛЬШЕ 2000 JAVA - ІГРИ від **1.90 коп.**

БІЛЬШЕ 4000 АНІМАЦІЙ всі по **90 коп.**

ЗАСТАВКИ всі по **40 коп.**

СУПЕРЗВУКИ від **1.90 коп.**

+ ДЕМОНСТРАЦІЯ ІГРИ
+ ВИДЕО БЕЗКОШТОВНО

БЕЗКОШТОВНО МУЗИКА
КРАЩА В ФОРМАТІ **MP3**

(в форматі MP3 можна слухати на будь-якому програвачі)

БЕЗКОШТОВНО СОТНІ ФОТОГАЛЕРІЇ

- БЛОНДИНКИ
- БРЮНЕТКИ
- ПАРНІ
- ШОКОЛАДКИ
- ЕЩЕ

ВІДПРАВ

SMS-ЕР

ЗІ СЛОВОМ

НА НОМЕР 7500 12 **ПОВНОВІСЬ** **2,5 грн**
НА НОМЕР 7900 12 **ПОВНОВІСЬ** **9 грн**

Зберігайте номер SMS, за який по вул. 10-ї Червоної Рибальської 89
ТЕЛЕФОННИЙ НІМ ПІДПІШУЄТЬСЯ

NOKIA

3650 3100 3120 3220 3230 3100 3110 3120 3130 3140 3150 3200 3210 3220 3230 3240 3250 3260 3270 3280 3290 3300 3310 3320 3330 3340 3350 3360 3370 3380 3390 3400 3410 3420 3430 3440 3450 3460 3470 3480 3490 3500 3510 3520 3530 3540 3550 3560 3570 3580 3590 3600 3610 3620 3630 3640 3650 3660 3670 3680 3690 3700 3710 3720 3730 3740 3750 3760 3770 3780 3790 3800 3810 3820 3830 3840 3850 3860 3870 3880 3890 3900 3910 3920 3930 3940 3950 3960 3970 3980 3990 4000 4010 4020 4030 4040 4050 4060 4070 4080 4090 4100 4110 4120 4130 4140 4150 4160 4170 4180 4190 4200 4210 4220 4230 4240 4250 4260 4270 4280 4290 4300 4310 4320 4330 4340 4350 4360 4370 4380 4390 4400 4410 4420 4430 4440 4450 4460 4470 4480 4490 4500 4510 4520 4530 4540 4550 4560 4570 4580 4590 4600 4610 4620 4630 4640 4650 4660 4670 4680 4690 4700 4710 4720 4730 4740 4750 4760 4770 4780 4790 4800 4810 4820 4830 4840 4850 4860 4870 4880 4890 4900 4910 4920 4930 4940 4950 4960 4970 4980 4990 5000 5010 5020 5030 5040 5050 5060 5070 5080 5090 5100 5110 5120 5130 5140 5150 5160 5170 5180 5190 5200 5210 5220 5230 5240 5250 5260 5270 5280 5290 5300 5310 5320 5330 5340 5350 5360 5370 5380 5390 5400 5410 5420 5430 5440 5450 5460 5470 5480 5490 5500 5510 5520 5530 5540 5550 5560 5570 5580 5590 5600 5610 5620 5630 5640 5650 5660 5670 5680 5690 5700 5710 5720 5730 5740 5750 5760 5770 5780 5790 5800 5810 5820 5830 5840 5850 5860 5870 5880 5890 5900 5910 5920 5930 5940 5950 5960 5970 5980 5990 6000 6010 6020 6030 6040 6050 6060 6070 6080 6090 6100 6110 6120 6130 6140 6150 6160 6170 6180 6190 6200 6210 6220 6230 6240 6250 6260 6270 6280 6290 6300 6310 6320 6330 6340 6350 6360 6370 6380 6390 6400 6410 6420 6430 6440 6450 6460 6470 6480 6490 6500 6510 6520 6530 6540 6550 6560 6570 6580 6590 6600 6610 6620 6630 6640 6650 6660 6670 6680 6690 6700 6710 6720 6730 6740 6750 6760 6770 6780 6790 6800 6810 6820 6830 6840 6850 6860 6870 6880 6890 6900 6910 6920 6930 6940 6950 6960 6970 6980 6990 7000 7010 7020 7030 7040 7050 7060 7070 7080 7090 7100 7110 7120 7130 7140 7150 7160 7170 7180 7190 7200 7210 7220 7230 7240 7250 7260 7270 7280 7290 7300 7310 7320 7330 7340 7350 7360 7370 7380 7390 7400 7410 7420 7430 7440 7450 7460 7470 7480 7490 7500 7510 7520 7530 7540 7550 7560 7570 7580 7590 7600 7610 7620 7630 7640 7650 7660 7670 7680 7690 7700 7710 7720 7730 7740 7750 7760 7770 7780 7790 7800 7810 7820 7830 7840 7850 7860 7870 7880 7890 7900 7910 7920 7930 7940 7950 7960 7970 7980 7990 8000 8010 8020 8030 8040 8050 8060 8070 8080 8090 8100 8110 8120 8130 8140 8150 8160 8170 8180 8190 8200 8210 8220 8230 8240 8250 8260 8270 8280 8290 8300 8310 8320 8330 8340 8350 8360 8370 8380 8390 8400 8410 8420 8430 8440 8450 8460 8470 8480 8490 8500 8510 8520 8530 8540 8550 8560 8570 8580 8590 8600 8610 8620 8630 8640 8650 8660 8670 8680 8690 8700 8710 8720 8730 8740 8750 8760 8770 8780 8790 8800 8810 8820 8830 8840 8850 8860 8870 8880 8890 8900 8910 8920 8930 8940 8950 8960 8970 8980 8990 9000 9010 9020 9030 9040 9050 9060 9070 9080 9090 9100 9110 9120 9130 9140 9150 9160 9170 9180 9190 9200 9210 9220 9230 9240 9250 9260 9270 9280 9290 9300 9310 9320 9330 9340 9350 9360 9370 9380 9390 9400 9410 9420 9430 9440 9450 9460 9470 9480 9490 9500 9510 9520 9530 9540 9550 9560 9570 9580 9590 9600 9610 9620 9630 9640 9650 9660 9670 9680 9690 9700 9710 9720 9730 9740 9750 9760 9770 9780 9790 9800 9810 9820 9830 9840 9850 9860 9870 9880 9890 9900 9910 9920 9930 9940 9950 9960 9970 9980 9990 10000

LG

C100 C110 C200 C210 C220 C230 C240 C250 C260 C270 C280 C290 C300 C310 C320 C330 C340 C350 C360 C370 C380 C390 C400 C410 C420 C430 C440 C450 C460 C470 C480 C490 C500 C510 C520 C530 C540 C550 C560 C570 C580 C590 C600 C610 C620 C630 C640 C650 C660 C670 C680 C690 C700 C710 C720 C730 C740 C750 C760 C770 C780 C790 C800 C810 C820 C830 C840 C850 C860 C870 C880 C890 C

Главные фавориты турнира – киевляне A-Gaming, прибыли на турнир с опозданием. Ребята в Днепр прилетели прямым рейсом из Екатеринбурга, где принимали участие в шоу-матче, но и это факт никак не отразился на исходе турнира. Из общей массы выделялись все те же команды. Moralez в кото-



Вот так потихоньку возвращается в привычную колею киберспортивная жизнь. После проверки боем, казсеры уже активно готовятся к отборочным играм на осенний ASUS'y. Киберспортсмены в других дисциплинах изредка покидают свои пристанища, дабы померяться силами с противниками на лан-чемпионатах. Ну, а фифакеры привыкают к новой игре, с каждым матчем забивая все больше и увереннее. Впереди у наших кибератлетов великие триумфы, чуёт мое сердце зажугот, как никто до них не зажигал. Что тут еще добавишь? До новых триумфов!

© 2012 American Psychological Association or one of its allied publishers. This article is intended solely for the personal use of the individual user and is not to be disseminated broadly.



S-B миксо — до 500 RLA CLAMPUS, HR, up6, CytosPro, DT2

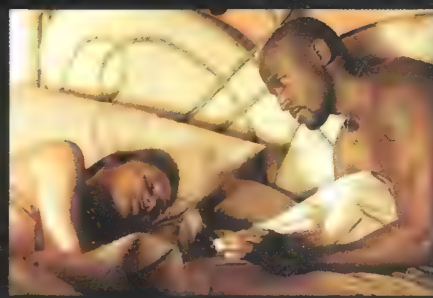
МАФИЯ БЕССМЕРТНА!



Уже в продаже!

Спецвыпуск «Криминальные игры»

ШПИЛЬ!



День сурка-рецидивиста, или 13 новелл о детективе Хоппере

Аогадывались ли авторы «Дня сурка», что идея за-цикленного дня, берущего в плен человека, станет фактором сумасшествия, «промывшим мозг» похлеще «Matrix» братков Вачовски?

Нет, не догадывались. Они это знали! Таков был их план.

Надо ехать... Завтра будет новый день... (Хоппер)

6:17 Полицейский Бретт Хоппер стряхивает с себя остатки сна, поглядывая на мирно дрыхнущую рядом girlfriend – Риту Шелтон. О том, что произойдет с ним несколькими часами позже, он, разумеется, еще – ни сном, ни духом. Пока. В следующий раз он будет знать, и будет торопиться.



Вы спросите: «WTF?». Объясняю. Хоппера подставят и обвинят в убийстве помощника окружного прокурора Гарза, арестуют, затем он будет похищен из каталажки, и в карьере, в недружелюбной компании среди огромных самосвалов (класс!) его будут настойчиво убеждать признаться в этом самом убийстве. Аргумент: жизнь троих близких ему людей. Точнее, теперь уже двоих... Пока двоих...

Приходит в себя Хоппер в 6:17... Того же самого дня! И теперь, что бы он ни делал, всё начинается снова. **6:17. 6:17. 6:17.**

Как и Фил (Билл Мюррей) в Groundhog Day, Хоппер помнит все события «перезагруженных» дней, что порождает новые и новые идейные находки. Но в отличие от «неубиенного» Фили, Хоппер может вполне реально помереть, что подстегивает напряжение каждого эпизода.

Авторы фильма **Day Break** ухватили идею «сурка» прямо за лапку, окрасив ее в более агрессивные цвета, впрочем, и романтические нотки тоже сохранив в целости. При этом они же сами иронизируют по поводу идеи дня-ловушки. Получается? Еще как!

Диалог возле трупа:

Хоппер: Когда буду здесь завтра, может, успею её спасти...

Андреа: ...?!

Неожиданные скачки от мышления к тротиловому экшену, сильная игра на эмоциях и привязанностях, переплетение непереплетаемого, неочевидная поначалу «главность» второстепенного, и детали, детали и еще раз детали! Вот чем берет зрителя Day Break. Любое решение героя повлечет за собой далеко не всегда предсказуемые последствия.

Будучи запущенным в оборот в 2006 году, фильм растянулся аж до 2007 без единой заминки в сюжете, без единого раскатывания на 5 серий сцены наливания кофе, без переливания из пустого в порожнее. Просто некогда! Ведь за день Бретту нужно успеть докопаться до еще одной косточки правды, старательно закопанной какими-то собаками.

Рита: Когда я тебя увижу?
Хоппер: Завтра...

Заключивший день оказался ни грамма не скучным. Казалось бы, что хорошего в повторениях одного и того же? Ан нет – авторы грамотно обходят повторы, и на следующий день мы видим новые, ярко дополняющие картину детали. Как Человек-невидимка, подобно проявке фотоснимка, постепенно обретает зримые черты, так и запутанная ветвистая история-расследование, складывается аки совершенно недетская мозаично-пазловая картинка.

При этом Бретт умудряется решать не только свои, но

и чужие проблемы. В итоге оказывается, что каждый из таких «побочных квестов» дает в загребущие руки Хоппера еще один «ключ от всех дверей» к разгадке безумного водоворота событий.

А может всё это – дело рук секты Посвященных, против которых ведется сложное расследование? И причем тут нераскрытое убийство, расследуемое когда-то его отцом – таким же полицейским, как и Хоппер-младший? И что это за харизматичный черный «Крайслер», пасущий его?

Кстати, о квестах. Нам, геймерам, фильм безотвязно напоминает игру с нелинейным прохождением. Каждый раз главгер начинает с одного и того же чекпойнта, пытается поступить как-то иначе, и каждый раз ему приходится загрузиться снова.

Небезосновательно всплывают ассоциации с безумной картиной «Беги, Лола, беги!» и долгоиграющим Prison Break.

– А я думал, ты снова сурка обвинишь...

(из разговора Хоппера и Шелтона о причинах происходящего)

Сказать, что Хоппер (актер Taye Diggs) – персонаж харизматичный, значит – ничего не сказать. Что в нем поражает, так это способность сразу взять себя в руки и сгруппироваться. В следующий раз он уже знает, как поступит.

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ



Если бы Хоппер был маленьким мальчиком, он бы захныкал и пробормотал: «Мама, можно я еще немножечко посплю? Не хочу в школу! Я в домике...»

Если бы Хоппер был слонявым слабаком, он бы сполз по стенке и от беспомощности панически обхватил бы бренную голову хилыми руками.

Если бы, да кабы. Хоппер – это Хоппер, ему некогда тормозить: нужно еще успеть показать невидимым врагам, сколько кусков мыла получается из взрослого человека (согласно учению Чака Поланика, «Бойцовский клуб»). И ради спасения близких ему ничего не стоит пойти даже на крайние меры...

Возникает вопрос: куда топиться, ведь завтра все повторится вновь и можно методично отработать все варианты? Ближе к середине фильма Хоппер озвучивает ответ: если завтра всё прекратится, если день перестанет повторяться и он не успеет ничего сделать? Вот так-то.

В фильме попросту нет скучных и неинтересных персон. Подруга главгера Рита – существо нежное и воздушное – медсестра, готовая вылечить всех собачек в округе.

Поэтому весь фильм ее жалко. Её «бывший» – скотина Чед Шелтен – это вообще сущее наслаждение для зрителя. Постоянно копая под Хоппера, он многогранен в своей отрицательности, как стручок перца. Даже такие мелькающие герои, как ядреная парочка из «Крайслера», смотрятся ничуть не менее колоритно, чем Джей и Молчаливый Боб.

Фильм произвел фурор на ведущем западном канале ABC. Успех, сравнимый с успехом Lost, и слава, близкая к славе «Побега из тюрьмы». Day Break никуда не растянулся. Он является одним из самых компактных и насыщенных многосерийников на сегодняшний день.

К просмотру – пренебрежнейше!

==Napalm==

Меня зовут детектив
Бретт Хоппер.
И это – день, который
меняет всё...



НАЙМОБІЛЬНІШИЙ ЖУРНАЛ В УКРАЇНІ





Железобетон да и только



Что такое Город?

Он большой, огромный, просто гигантский. Днем его можно проехать вдоль за три часа, а поперек за все четыре – столько в нем машин. В центре Города бетонные коробки, растущие как на дрожжах; в сотнях витрин отражаются лица зевак, в основном иногородних, не местных. Они со священным трепетом смотрят на шестизначные ценники, морщатся от яркой иллюминации, и хотят жить где-то здесь, но, учитывая цены на жилье – это самая далекая мечта в их жизни. На карте Город похож на огромного спрута, растянувшего щупальца в стороны и обхватившего землю вокруг себя с безмолвным криком «Моё!». Имя этого Города – Киев, и я в нем живу, сколько себя помню.

Со времен Вавилона и его Вавилонской башни города на-

чали поражать воображение людей. Сейчас они все больше превращаются в настоящие каменные джунгли. Джунгли, в которых вместо гигантских деревьев – небоскребы, вместо лиан – сети проводов, вместо нор – канализация и подземка. Люди в таком месте кажутся ворующимися кучами муравьев, которые бегут – каждый по своим делам. В джунглях есть тигры и львы, в городах – мафиози, бандиты и их приспешники. Мелкие банды подростков ничто против них – так, кричащие обезьяны. Но у любых джунглей, как и у любого леса, есть свои духи – покровители. Они конечно хорошие, но стоит злу выползти из ямы, эти духи вполне могут обнажить клыки. А так они практически никем не видимы, и зовут их: Белый и Черный. Они живут в железобетонном Городе Чудес. Они его

покровители. Они бездомные дети, которые гасают по крышам и воруют еду, обходят свои владения и до смерти могут напугать чужаков, посягнувших на их территорию. Они ночуют в брошенной машине, играют и любят мечтать, особенно Белый. Это потому, что он младше. Они настолько срослись с Городом Чудес, его ржавыми детскими площадками, сотнями реклам и плакатов, что чувствуют его насквозь. Коты – так они себя называют. Никто не может понять, кто же такие Коты на самом деле, возможно, поэтому их боятся все – от мелких бродяжек, до крупных мафиози. Духов джунглей стоит бояться – иначе можно не дожить до утра. Как показывает опыт, именно так и происходит с теми, кто подумал, что Город – принадлежит только ему. И таких героев по ходу сюжета будет несколь-



ко. Оригинал данной истории принадлежит мангаке – Тайо Мацумото, который успешно издавал свою мангу «Белый и Черный» в 1993–1994 годах.

Забавная штука – жизнь

Майкл Ариас – первый американец (и иностранец вообще), которому доверили выступить в роли режиссера полнометражного аниме в Японии. Обычно этот пост занимают сугубо японцы. Чтобы добиться такой высокой чести, бедному Майклу пришлось сначала поработать на Джеймса Кэмерона (фильмы «Титаник», «Бездна», «Терминатор», «Чужие», «Правдивая ложь»), а потом 15 лет прожить в Японии и приложить руку к целому перечню хитовых аниме. (А японцы продолжали делать вид, что его не слышат и не видят. Приходилось голодать.)

«Аниматрица» (2003) – аниме-проект относящийся к миру трилогии «Матрица», который Вачовски доверили рисовать японцам, прославил имя Ариаса в рядах продюсеров и на родине в США. Поймите правильно: маститые дядьки Голливуда, снимающие мега-блокбастеры, до сих пор не могут понять, как аниме-индустрия Японии в год зарабатывает столько же, если не больше, чем они. Комплексуя америкосы – жаба их да-

вит, что онимэ и хентай придумали не в США... Так вот, именно благодаря «Аниматрице» Майкл сработался и выпил не одну рюмку саке с сумасшедшими аниматорами из «Студии 4С». Собственно, поедая с ними рыбу фугу в одной из забегаловок, он понял, что есть все шансы оказаться на том свете, и решил выдать свою сокровенную тайну. Тайну о том, что еще в 1995 году Ариас так вдохновился мангой «Белый и Черный», что нарисовал сам 30-секундный мультик на эту тему.

– Bay! – сказал на это вечно пьяный и вечно молодой Коджи Моримото (мне не попадалось ни одного интервью, где Моримото выглядит или говорит трезво), – Знаешь что, Майкл – а ведь у меня не менее буйная и обкуренная фантазия, чем у тебя!

И выпив еще по три рюмки саке они вдвоем нарисовали целый промо-ролик под названием *Tekkon CG*. Во время этого загадочного процесса америкос Ариес чистосердечно признался, что у него есть софт для рендеринга компьютерной графики в анимации, который он тайно писал на протяжении последних 7 лет для корейцев. Поэтому они опробовали и эти волшебные ~~трибы~~ возможности. Это помогло – посмотрев полнометражку, вы вряд ли скажете, что там

80% компьютерной графики, замаскированной под рисованную анимацию. Таких фонов вы больше не увидите нигде: они просто гиперреалистичны – никаких серых пятен, все как в жизни – разноцветные урны и плакаты, обшарпанные стены, проржавевший крашенный металл – это улицы настоящего Города. Таких бэков в этом аниме сотни, если не тысячи. Майкл не отрицает, что большое влияние на него при создании «Железобетона» оказал остросоциальный фильм «Город Бога» (2002), в котором также главные герои – дети, которые ведут борьбу за жизнь на улице с помощью оружия и насилия. Само аниме является как бы сплавом каких-то кинематографических идей Запада и культуры Востока, в частности Японии. Авторы подчеркивают, что действие картины происходит в вымышленной реальности, похожей на нашу, с элементами научной фантастики и духом 70-х годов. Это аниме предназначено однозначно не для детей, так как довольно много сцен насилия, и что особо щемит сердце зрителя – насилия над детьми.

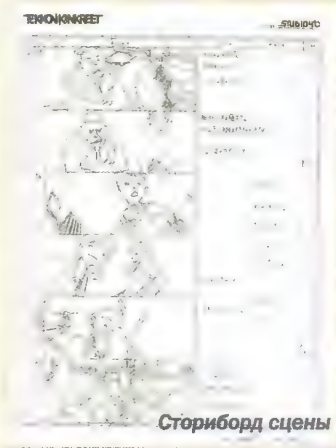
Тем не менее, сюжет построен динамично: экшен – сцены равномерно переплетаются со спокойными настроенческими эпизодами и диалогами. Напряжение сюжета достигает апогея под конец



Майкл Ариас



Кое-где бэки напоминают современный Китай



Сториборд сцены





фильма, когда все становится совсем страшно и запутанно. Нельзя сказать, что есть проходные герои, виртуозно раскрываются при помощи различных конфликтов персонажи почти всех персонажей. Одна, две сцены и мы понимаем – что тут парень храбрится, матеря якудзу, тут – он делает в штаны от страха, а на самом деле хватает полсекундной заключительной сцены, чтобы понять – он просто маленький сынок, который решил «покорить» столицу, да только руки коротки оказались. Таким же образом режиссер покажет как внешнюю «личину» персонажей, так и вывернет их наизнанку – раскрыв слабые стороны ранимой души. И все это не смотря на «корявую» моримотовскую анимацию и прорисовку персонажей, которые никаким боком не вписываются в «большеглазые» стандарты Страны Восходящего Солнца. Конечно, это аниме проще причислить к арт-хаусу, чем к обычному ширпотребу. На то тут вам и Моримото и «Студия 4С», не раз и не два прославившаяся нестандартным подходом анимации и сюжетов.

Секреты аниматоров

Оригинальные рисунки и бэки нарисованы обычными постерными красками на обычной бумаге, но самое главное, КАК они нарисованы. Та-

кое впечатление, что над каждым корпела как минимум армия китайцев, столько там деталей. Конечно, детали собирали «с натуры» – аниматоры фотографировали улицы во время своих обедов. Дабы не запутаться в расположении районов и мест, где бродят главные герои, художники возвращались к оригинальной манге и рисункам Города сверху. Кроме этого самым сложным моментом для аниматоров было учитывать освещение городских кварталов, ведь оно в разное время дня – абсолютно разное!

Размер рисунков изначально был выбран в пропорции подходящей для формата экранов в кинотеатрах.

Сцены, где якудза напивается в алом баре, а на стенах – сотни человеческих глаз, нет в оригинальной манге. Ее придумал и нарисовал арт-директор Кимура.

Дизайнер персонажей Шоуджири Нишими придумал целый ряд «правил» для Белого и Черного: их реакции, характерные позы, движения, привычки. И заставил остальных соблюдать все это! Правда, хронический насморк Белый приобрел еще в манге.

Обычно сториборды собственноручно рисует в хронологическом порядке режис-

сер. Таким образом работает Миядзаки и многие другие. В данном случае, чтобы сократить время работы, сценарий поделили на 3 части и отдали трем разным людям. Процесс, конечно, контролировали, особенно эмоции персонажей в каждой сцене.

Над этим аниме работала команда из 30 аниматоров, сам фильм был разбит на 1538 отдельных сцен. Поэтому, чтобы не запутаться, законченные сцены вычеркивались красным цветом.

Когда британский электронный дуэт Plaid увидели саму анимацию, они закрылись в студии и решили заново переделать все оранжировки. На последней неделе работы они спали в студии звукозаписи на раскладушках.

«Железобетон» выиграл несколько престижных наград на международных конкурсах в 2006 году, в том числе он был назван фильмом №1 2006 года по версии самого крутого музея Нью-Йорка – музея «Современного искусства», и целого ряда кинематографических и анимационных журналов. Так что, если вы хотите причислить себя к ценителям артхаусной анимации, не колеблясь, попробуйте «Железобетон» на вкус.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА «ШПИЛЬ!» 2006–2007!

Спецвыпуски



Чтобы подписаться:

- Отметь те журналы, которые хочешь приобрести, посчитай общую сумму – внеси ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов».
- Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
- Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», ул. Половецкая, 3/42, г. Киев, 04107
- Если есть вопросы, звони: (044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно перезвоните, чтобы уточнить наличие необходимых вам журналов.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА 2008 ГОД ОТКРЫТА!

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: **первый** – квитанцию на оплату (и оплатить ее), **второй** – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «65 грн 04 коп.», а ниже – «шестьдесят пять грн. четыре коп.». Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите **В ЛЮБОМ КОММЕРЧЕСКОМ БАНКЕ** необходимую сумму из счета № 555, внеся в строку «Платательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
Для получения именного счета, перезвоните, пожалуйста, Малышевой С.С. по приведенным ниже телефонам.
- ☐ Для получения журнала **ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАПОЛНИТЕ ЛИСТ ДОСТАВКИ** и пришлите его в редакцию:
по адресу: ИД «Комиздат» (Малышевой Светлане Станиславовне), ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
по факсу: (044) 390-77-50,
по электронной почте: podpiska@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год:
«Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! Спецвыпуск» – 73,08 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров обращаться к менеджеру по подписке Малышевой С.С.:

(044) 390-77-50, 495-14-00, 495-14-01, (067) 446-75-66

ООО «Декабрь»

04107, Украина, г. Киев, ул. Половецкая, 3/42
Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве
МФО 320735 код ОКПО 30262819

Счет №555

от «1» октября 2007 г.

Платательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2008	Декабрь 2008	1	65.04
Шпиль! С диском			1	115.68
Шпиль! Спецвыпуск			1	73.02
			Всего к оплате:	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Внимание: счет действителен до 15.12.07.

Менеджер по подписке

С.С. Малышева

Лист доставки №555

Платательщик: _____ Кол. комплект.: _____
Издание: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

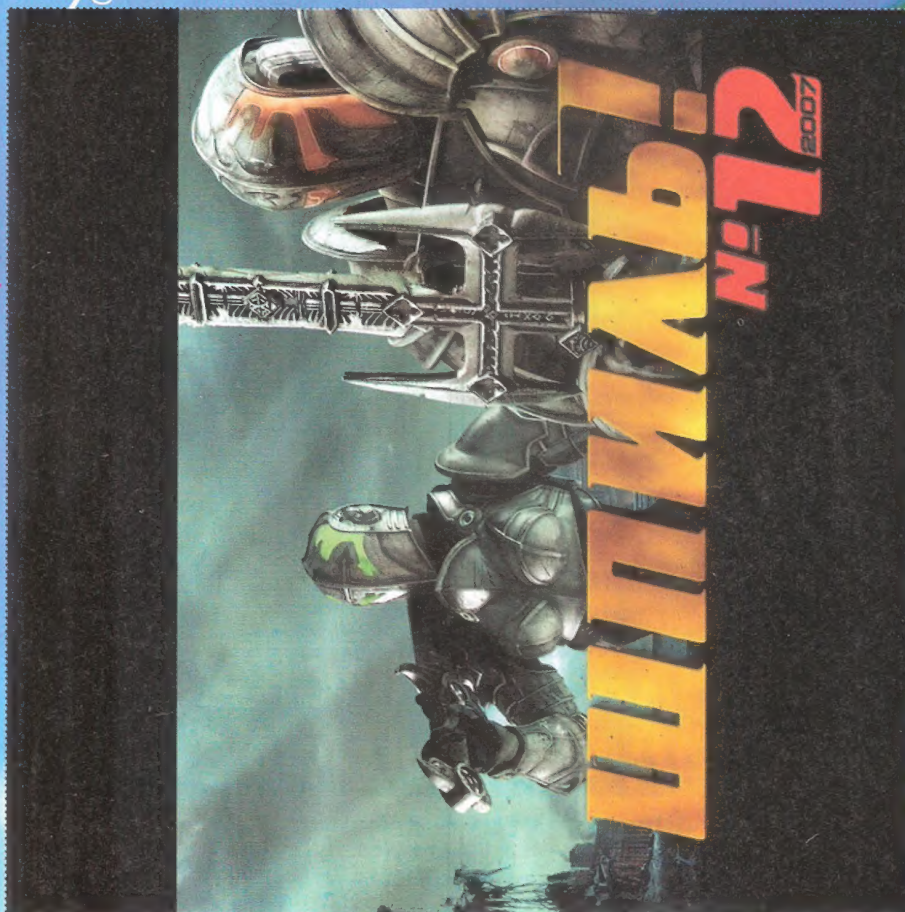
Тел. _____ Моб. тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ www _____

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с октября 2007 года по сентябрь 2008 года)

На нашем диске!



Игры:

Crysis
Empire Earth III
Hellgate: London
Need for Speed: ProStreet
Painkiller: Overdose

Видеоролики:

Assasin's Creed
Beowulf
Kane & Lynch Dead Man
My Horse and Me
Need for Speed ProStreet

Обновления:

TimeShift
Восточный фронт: Крах Анненербе
ВТВ2: Братья по оружию

Программы:

Набор программ на каждый день от журнала PC World

Друзья и «зе бест френды»!

Конец года оказался просто невменяемым на разного рода хиты и мега-геймы. Посудите сами: только в этом номере журнала вы найдете целый пакет отличных игр разных жанров! К примеру, тот самый «Ведьмак» – мы никак не могли удержаться, чтоб вольготно не разместить его на 6 страницах. И так со всеми этими супер-продуктами игровой индустрии. Да, жизнь становится тяжелее: игры занимают уже по полному двухслойному DVD. В «распакованном» и установленном виде представляют собой ужас для владельцев ноутбуков с их то «винтиками» на 60–80, а при летной погоде – 100 Гб, и требуют себе (страшно сказать!) порой от 1 Гб оперативки (это если у вас на этих 60-80 Гб живет зверушка по имени Windows Vista). И игры эти могут просто убить вас, поглотив на недели с потрохами. Так случилось с Call of Duty 4, Hellgate: London, Crysis и, думается, до конца года это произойдет еще раз или пару раз.

Не судите нас строго, но мы не смогли удержаться, чтоб не описать все стороны игрового процесса в этих мега-хитах, и посему вы сможете почитать про них в следующем, январском номере, который увидит свет уже меньше чем через месяц – за неделю до нового года. И долгими зимними вечерами, кто в каникулы, кто во время сессии или новогодних выходных, вы будете играть в неповторимые мега-игры, вдохновленные нашими одами этим проектам.

Зима обещает быть незабываемой! С наступающим 2008 годом вас! И, как говорил один чемпион по Quake, «чистой плазмы вам и ясных целей»!

Редакция «Шпиль!»



уяви неймовірну реальність

Швидкість. Жага до неї змушує різати воду, утворюючи піну. Вітер в обличчя. Запах хвиль. Кермо. Все у твоїх руках. Поринь у неймовірну реальність з високошвидкісними моніторами від **Samsung**.

Монітори **Samsung 931BW** та **Samsung 961BF** роблять неймовірну реальність доступною кожному завдяки екстремальній швидкості реакції матриці, що дорівнює **2 мс**. Глянцеве покриття стильного **961BF** та мультимедійного **931BW** надає зображенню більшої чіткості та точності, а роботі та відпочинку – додаткового комфорту. Монітори **Samsung** здатні задовольнити найвибагливіших!



SyncMaster
931BW



SyncMaster
961BF